Camil Seneca

PROBLEMAS DE AJEDREZ

martínez roca

PROBLEMAS DE AJEDREZ

CAMIL SENECA

PROBLEMAS DE AJEDREZ

EDICIONES MARTINEZ ROCA, S. A.
BARCELONA

Título original: *150 problèmes d'échecs*
publicado en Francia por Jean-Claude Simoën

Traducción de J. López de Castro

Revisión técnica: Juan Navarro

© 1983 by Lucienne Camil
© 1984, Ediciones Martínez Roca, S. A.
Gran Via, 774, 7.° - 08013 Barcelona
ISBN: 84-270-0861-9
Depósito Legal: B. 43187 - 1986
Impreso por Diagràfic, S. A. - Constitució, 19 - 08014 Barcelona

Impreso en España - Printed in Spain

ÍNDICE

Introducción: Un arte fascinante, el problema de ajedrez 9
Ars Antiqua 11
Ars Nova 13
Sam Loyd 30
El problema y la partida 42
Problemas en 2 jugadas 45
Problemas en 3 jugadas 67
Problemas en 4 jugadas 89
Problemas en más de 4 jugadas 107
Análisis retrógrados 125
Soluciones 131

INTRODUCCIÓN

DIAGRAMA MOSTRANDO LA DESIGNACIÓN ALGEBRAICA DE LAS CASILLAS DEL TABLERO DE AJEDREZ

NEGRAS

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

BLANCAS

NOTACIÓN ALGEBRAICA

Si las blancas mueven su dama de d1 a d5 podemos escribir esta jugada así: Dd1-d5, o **Dd5** si utilizamos la notación algebraica abreviada. Al igual que en la notación descriptiva, en la algebraica también usamos la letra T para la torre, C para el caballo, A para el alfil, D para la dama y R para el rey. Para los peones no se usa ninguna letra, entendiéndose que si leemos el movimiento **b4** es que el peón se ha desplazado a la casilla b4.

También, al igual que en la notación descriptiva, la captura se escribe con el signo «×»: A×f4 quiere decir que el alfil ha capturado la pieza situada en f4. Las capturas de peones se anotan indicando la fila de salida del peón y el cuadro en que finaliza: e×d4 quiere decir que el peón de la fila e toma en d4.

UN ARTE FASCINANTE
EL PROBLEMA DE AJEDREZ

Hijo legítimo de la partida, el problema ocupa un puesto importante en la historia del ajedrez. Durante siglos siguió la evolución del noble juego adoptando sus piezas y sus reglas, tanto antes como después de las transformaciones que tuvieron lugar a lo largo del Renacimiento.

Ars Antiqua

El análisis de los antiguos manuscritos nos permite comprobar que, durante un prolongado período, las composiciones no eran otra cosa que fragmentos decisivos sacados de partidas imaginarias, o jugadas realmente, en los cuales la **igualdad material** se mantenía hasta la combinación final.

El ideal artístico de los **primitivos** se reflejaba en posiciones bastante complejas donde negras y blancas poseían el **mismo** número de piezas, así como en soluciones largas de hasta 12 y 15 jugadas, con **jaques sucesivos** impuestos por la precaria situación del rey blanco amenazado de mate inmediato.

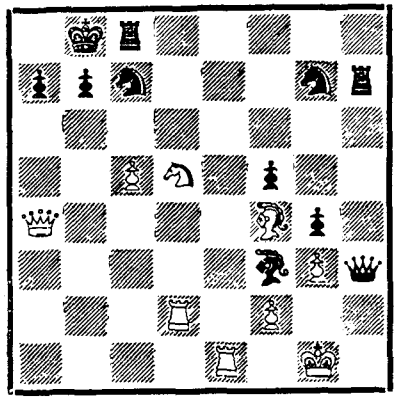
El descubrimiento de la imprenta favoreció la publicación de libros dedicados al ajedrez, pero mientras los manuales que trataban directamente de la partida tenían gran eco y daban pie a notables progresos en el juego, los que se ceñían al problema apenas experimentaban cambio alguno con relación a los manuscritos de antaño.

A principios del siglo XVIII, Philippe Stamma, uno de los más fuertes jugadores de su tiempo, publica en París (hacia 1737) un libro sobre el juego de ajedrez, pronto reconocido como autoridad, y algo más tarde una colección de problemas intitulada

«Cien posiciones desesperadas», de la que extraemos nuestro ejemplo número I.

I

P. Stamma
(Colección, 1737)



Mate en 8 jugadas

1. A×c7, T×c7; 2. D×a7+, R×a7; 3. Ta1+, Rb8; 4. **Ta8+, R×a8;** 5. Cb6+, Rb8 (si 5. ..., Ra7; 6. Ta2+, Rb8; 7. Ta8 mate); 6. Td8+, Tc8; 7. T×c8+, Ra7; 8. Ta8 mate.

Esta serie brutal de jaques, impuestos por la amenaza de mate en una jugada que pesa sobre el rey blanco, no invita particularmente al entusiasmo, y sin embargo constituye una de las mejores ilustraciones de la **Ars antiqua** en cuanto a problemas de ajedrez.

Los sucesores y discípulos de Stamma, fuertes ajedrecistas o excelentes teóricos como Del Río, Lolli, Ponziani, etc., presentan problemas del mismo tipo. Una idéntica fidelidad a la doctrina del **equilibrio de fuerzas** sirve de guía exclusiva a los compositores de la época.

En Alemania, Inglaterra, Francia, ya en los umbrales del siglo pasado, se hacen grandes esfuerzos para difundir la cultura del problema. Vemos surgir a ritmo acelerado numerosas obras con títulos significativos: «Estratagemas ingeniosas para aficionados al ajedrez», «Estratagemas útiles a los jugadores», etcétera.

Con todo, pese a la variedad de tales publicaciones (y al valor de sus autores), no puede menos de descubrirse en ellas —fuera de raras excepciones— una continua reproducción de posiciones ya conocidas. La desoladora semejanza de las obras presentadas, con sus soluciones largas, monótonas y brutales a ultranza, refleja la manifiesta indigencia de ideas nuevas y la pobreza de los medios de expresión de sus creadores, que siguen demasiado apegados a los principios y el ideal de los primitivos.

Ese momento es el más crítico en la historia del problema de ajedrez. Se admite la incapacidad de inventar ya nada nuevo. Soplan vientos de renuncia.

Ars Nova

Por fortuna, en el transcurso de la tercera década surge una reacción: una verdadera insurrección intelectual contra el rigor culpable de la **Ars antiqua** arrastra consigo a un grupo de audaces innovadores cuyo mérito genial consiste en sustituir el principio del equilibrio de fuerzas por el de **economía de fuerzas.**

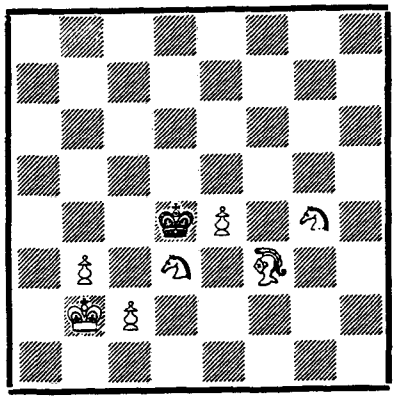
Sacudiéndose al fin el yugo de los prejuicios en boga que lo dominan hasta ahogarlo, y rompiendo los lazos que lo enchiqueran en un marco demasiado estrecho, el problema traspasa las fronteras de la partida práctica. En su nueva existencia, se desarrolla, medra en progresión geométrica y adquiere una individualidad distinta creando sus propias leyes.

Los diversos movimientos que van a caracterizar su evolución —etapas sucesivas desde los primeros intentos revolucionarios hasta las obras más consumadas de nuestra época— se verán marcados por luchas contra la tiranía de la tradición y contra la incomprensión tanto de los profanos como de algunos expertos. Pero la victoria total coronará el camino recorrido.

Examinemos el ejemplo número II, de Auguste d'Orville, principal artífice de la reforma que acabamos de mencionar. A su juicio y el de sus discípulos, el problema debía constar sólo de las piezas **estrictamente necesarias** para llevar a cabo una idea, la cual no era ya triunfar con brutalidad, sino buscar un **desarrollo estético** en una **posición agradable y despojada de elementos inútiles.**

II

A. d'Orville
(«Le Palamède», 1837)



Mate en 5 jugadas

No se observa ya aquí la presencia superflua de todas las piezas negras, cuyo papel consistía en preservar la igualdad material amenazando al propio tiempo de mate inmediato al rey blanco. La aplastante superioridad de las fuerzas blancas frente a un rey solo (rex solus) descarta toda noción de combate: la posición es «inverosímil» y sin analogía alguna con la de cualquier partida jugada.

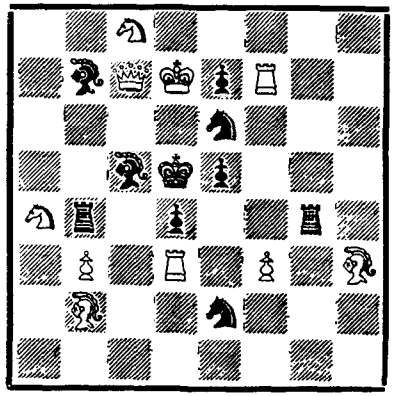
Así el compositor puede realizar su pensamiento, concretado en maniobras sutiles que desembocan en un mate económico y puro (**mate modelo**) de suma belleza.

1. Cge5, Re3; 2. c3, Rd2; 3. Cc4+!, R×d3; 4. b4!, R×c4; 5. Ae2 mate.

El III, de Julius Brede, contemporáneo de d'Orville y como él abanderado de la reforma, expone una idea completamente nueva en aquella época.

III

J. Brede
(Colección, 1843)



Mate en 2 jugadas

Esta posición nos choca de entrada por la presencia de numerosas piezas negras, **ninguna** de las cuales, sin embargo, es **superflua.** Están ahí para replicar al ataque de las blancas o para garantizar la corrección del problema.

1. T×d4+!	
1. ..., Tb×d4	2. D×b7 mate.
1. ..., Tg×d4	2. A×e6 mate.
1. ..., Ce2×d4	2. Cc3 mate.
1. ..., Ce6×d4	2. D×c5 mate.
1. ..., e×d4	2. Tf5 mate.
1. ..., A×d4	2. C×e7 mate.

Esta solución parece heroica, ya que la torre se inmola en medio de un grupo compacto de piezas enemigas. Pero lo que debemos retener es que su sacrificio suscita varias respuestas que dan pie a seis mates distintos. Tal es el meollo de esta obra que puede tenerse por prototipo del género.

Por consiguiente, para Brede no cuenta ya tanto la belleza del mate como su multiplicidad. La composición se enriquece así con una nueva fórmula artística: las **variantes.**

Del encuentro de ambas concepciones, de su amplificación

o su fusión, e inspirándose en adelante en el principio de la economía de fuerzas, nacerán verdaderos sistemas de pensamiento que habrán de contribuir a un extraordinario desarrollo del problema.

Una vez reconocido el dualismo existente entre la partida y la composición, todos los países pondrán manos a la obra para crear un ambiente digno que asegure la perennidad del arte del ajedrez.

A partir de este momento los cánones artísticos del problema constituyen no sólo una base de juicio, sino también —y ello es importante— una inagotable fuente de inspiración.

A las reglas técnicas de la corrección, de la unicidad de la clave, del respeto al enunciado, vienen a añadirse principios estéticos que se aplican tanto a la composición ajedrecística como a las demás artes, y que pueden resumirse así: conciencia de la forma y el fondo, economía del contenido, ley de contrastes, ley de la unidad y sus variaciones, búsqueda de originalidad. En este último rasgo (el primero en importancia) reside «lo personal», y gracias a él se abren nuevos horizontes para las investigaciones artísticas en busca de una creación trascendente.

Esta primitiva legislación del problema de ajedrez no brotó de la nada. Fruto de la intuición al principio, luego fue tomando forma mediante estudios sistemáticos hasta llegar a su estado actual merced a aportaciones cada vez más lúcidas, según la evolución natural del espíritu.

Ni siquiera a grandes rasgos sería posible esbozar aquí la marcha progresiva del problema, marcada por los esfuerzos conjugados de varias generaciones. Pero conviene al menos hacer notar que, pocos años después de la reforma, se da prácticamente por doquier una plétora de ideas nuevas, estallido que concreta el creciente impulso de liberación. Los últimos vestigios del «estilo arcaico» se borran para dar paso a concepciones profundas y variadas.

La cuarta y la quinta décadas del siglo XIX ven salir a la luz una fecunda producción de obras originales, de las cuales algunas contienen ya en germen los elementos característicos de la composición moderna. Es la época llamada de transición.

El ideal artístico de esta era de renovación se inspira a menudo en el concepto de «dificultad» para dar interés a la búsqueda de la solución. Se abandonan las largas series de jaques. La clave es, por lo general, una jugada tranquila, un sorprendente sacrificio de pieza o una maniobra discreta hacia un punto

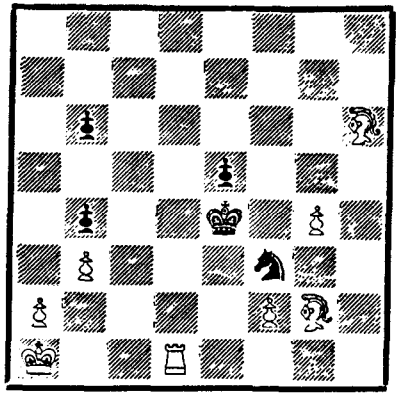
del tablero lejos del rey que ha de recibir mate. Algunos autores emplean otro procedimiento, consistente en hacer que a una primera jugada brutal le siga una segunda muy disimulada. Otros, finalmente, buscan sobre todo la realización de un plan estratégico con múltiples posibilidades de desarrollo.

En el espacio limitado de que disponemos, le brindamos al lector algunos ejemplos típicos de ese período de transición.

El IV, enviado desde Delhi por el reverendo Henry Augustus Loveday a Staunton (que fue, como es sabido, uno de los más grandes jugadores de su tiempo), llegaría a suscitar un interés mundial y a desempeñar un papel importantísimo en la estrategia de la composición moderna.

IV

H. A. Loveday
(1845)



Mate en 3 jugadas

1. Ac1!, b5; 2. Td2!, Rf4; 3. Td4 mate.

La idea fundamental de este problema, cuya novedad constituyó un desafío a la perspicacia de los mejores problemistas de la época, se desarrolla en tres fases distintas:

1) Una «misteriosa» jugada de alfil que **atraviesa** la casilla crucial (**casilla crítica**) d2.

2) La interceptación **provisional** de la diagonal de dicho alfil

por la torre para dejar al rey negro una casilla de escape y evitar así las tablas por **ahogado.**

3) El mate mediante un jaque doble dado por la batería T/A.

Tal es el **tema indio** (o **Loveday**), generador de otros temas muy variados.

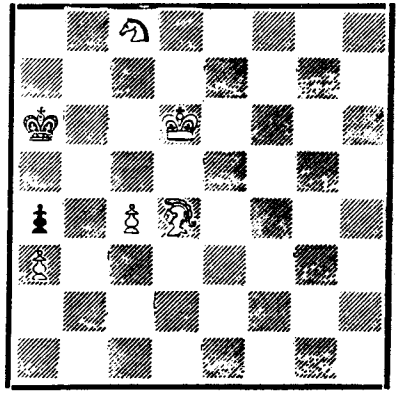
Staunton comprendió la originalidad de esta obra que publicó en 1845 en su célebre revista «The Chess Player's Chronicle» bajo el título de «Problema indio». Algunas semanas más tarde, Charles Fournier de Saint-Amant —su rival y uno de los últimos grandes representantes del glorioso ajedrez francés de la época dorada— lo reprodujo en su no menos famosa publicación «Le Palamède».

Así, gracias a la comprensión y el talento profético de dos auténticos campeones, el problema de Loveday llegó a ocupar un puesto de honor en la historia del arte ajedrecístico.

Poco tiempo después, el problemista francés Théodore Herlin, bajo el seudónimo «Un anónimo de Lille», publicó a su vez el número V, que despertó igualmente la curiosidad de sus contemporáneos.

V

Th. Herlin
«Un anónimo de Lille»
(«Le Palamède», 1845)



Mate en 4 jugadas

1. Rc7, Ra5; 2. Af6!, Ra6; 3. Ad8!, Ra5; 4. Rb7 mate.

El **tema Herlin** consta de tres fases:

1) La pieza que efectúa la jugada clave (aquí el rey) ocupa **la casilla crítica** (c7) para formar una batería.

2) Una pieza de largo alcance (aquí el alfil) se desplaza **en torno de** esa casilla para ir a **emboscarse** detrás de su rey.

3) El mate es dado por ambas piezas merced a un **jaque a la descubierta** (el rey despeja la diagonal del alfil).

Se trata, en suma, de una maniobra **de emboscada** (movimiento pericrítico) precedida de una jugada de **interceptación preventiva** con vistas a un mate por jaque a la descubierta.

Obsérvese que en el «tema Herlin» no aparecen las tablas por ahogado.

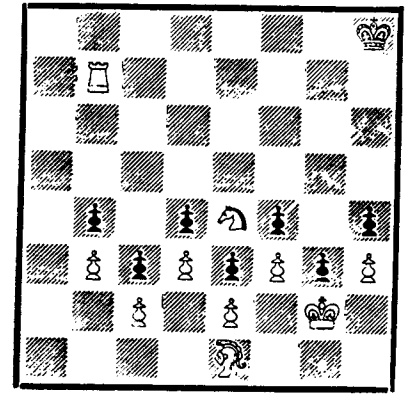
Del problema de Herlin se derivarán otras muchas obras importantes que vendrán después.

El número VI presenta una posición «extravagante», muy ajena a lo que podría esperarse de una partida real.

Su ingeniosa idea reside en que el mate lo dará la pieza aparentemente menos idónea: el alfil, encerrado en su primera fila tras un compacto muro de peones bloqueados.

VI

M. Pybus
(«Chess Player's Chronicle», 1849)



Mate en 7 jugadas

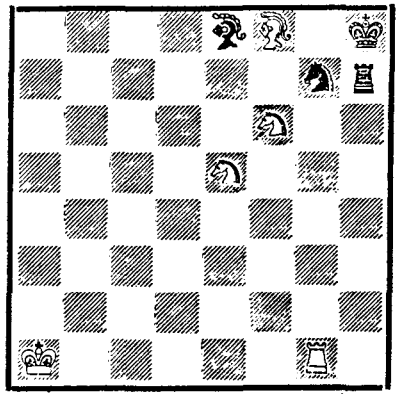
1. Cg5, Rg8; 2. Ch7, Rh8; 3. Ad2! (primer paso hacia la gloria, ya que a 3. ..., P×d2 seguiría 4. Cf6 y 5. Th7 mate; nótese que si inmediatamente 3. Cf6? quedaría ahogado el rey negro), Rg8; 4. Ac1, Rh8; 5. Aa3! (segundo paso glorioso: a 5. ..., b×a3 sigue como antes 6. Cf6 y 7. Th7 mate), Rg8; 6. Cf6+, Rf8; 7. A×b4 mate.

El número VII es un problema «aristocrático» (sin peones) y pertenece a un auténtico aristócrata del ajedrez: Adolf Anderssen, campeón (oficioso) del mundo y padre de la famosa «partida Inmortal».

La idea consiste en un «bloqueo» con **interferencia** en g6.

VII

A. Anderssen
(«Leipziger Illustrierte Zeitung», 1849)



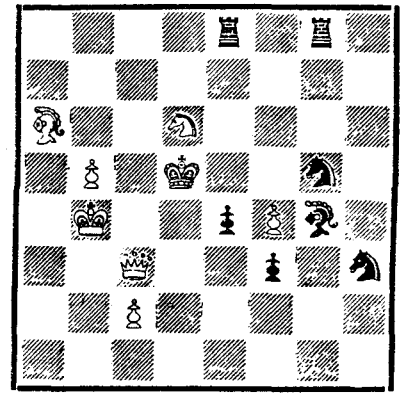
Mate en 3 jugadas

1. Rb1!, Ah5; 2. Tg6!, Th6 (2. ..., A×g6+; 3. C×g6 **mate; 2. ..., A juega otra cosa**; 3. Cf7 mate); 3. A×g7 mate.

Las siete obras que siguen constituyen en cierto sentido el punto culminante de la **época de transición,** tan rica en hallazgos estratégicos que ennoblecieron la idea problemística.

VIII

W. Grimshaw
(«The Illustrated London News», 1850)



Mate en 5 jugadas

1. Ac8! (amenazando 2. Dc5 mate), A×c8! (si 1. ..., T×c8?; 2. De5 mate); 2. Df6! (amenazando 3. c4 mate), Te6 (cortando la defensa de la casilla d6); 3. Dd4+!, R×d4; 4. Cf5+! (jugada posible gracias a la interceptación del alfil negro por la torre), Rd5; 5. c4 mate.

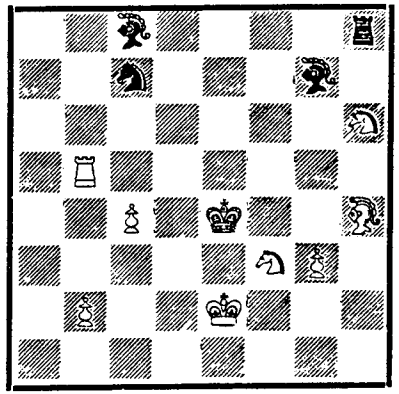
Este problema nos brinda un bello sacrificio de dama y un mate modelo, pero lo esencial de su estrategia característica consiste en la **interceptación** del alfil negro (c8) por la torre de su mismo color en la casilla crítica e6, que precisamente el alfil había **atravesado** en su primera jugada.

Se da, por tanto, una **jugada crítica** seguida de una **interceptación** por una pieza también negra, pero de **marcha diferente.** Este tipo de maniobra, que recibe el nombre de **interceptación Grimshaw**, será más tarde explotada de diversos modos, incluso en los problemas de «mate en 2» donde es obligatoriamente **recíproca.**

Obsérvese que incluso en el problema que comentamos aparece esa reciprocidad, en la subvariante 2. Df6!, Ae6; 3. De5 mate.

IX

A. Novotny
(«Leipziger Illustrierte Zeitung», 1854)



Mate en 3 jugadas

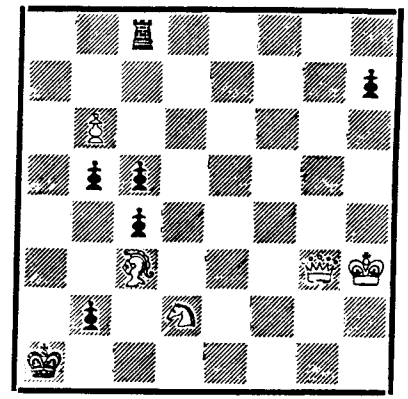
1. Tf5 (amenazando 2. Tf4 mate), Tf8 (1. ..., A×h6; 2. Te5 mate); 2. Af6!, T×f6 (2. ..., A×f6; 3. Tf4 mate); 3. Te5 mate.

Como en el **Grimshaw**, las piezas temáticas son negras y de marcha diferente, pero su **interceptación** es **recíproca** y se efectúa a partir del **sacrificio** de una pieza blanca en la **casilla crítica** 6AR (casilla de interceptación).

Tal es la característica de la **interceptación Novotny**, que también será diversamente explotada por la estrategia moderna.

X

H. Turton
(«The Illustrated London News», 1856)



Mate en 3 jugadas

1. Ah8! (amenazando 2. Da3 mate), b4; 2. Dg7!, Ta8 (2. ..., T×h8; 3. Da7 mate); 3. D×b2 mate.

Si 1. ..., Ta8; 2. Dg7, Ta2; 3. Dg1 mate.

Si 1. ..., Ra2; 2. Dc3 seguido, según el caso, de 3. D×b2 mate o 3. Da5 mate.

Lo esencial de este problema se encuentra en la variante principal, a saber:

1) Una **casilla crítica** (g7).

2) Un **despeje de línea** por una pieza **inferior** (aquí el alfil) que **atraviesa** la casilla crítica.

3) La **ocupación** de esta casilla por una pieza **superior** (aquí la dama).

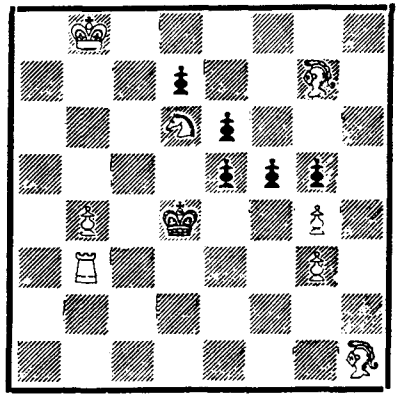
4) El mate dado por la segunda pieza **sostenida** por la primera, y actuando en **sentido inverso** de ésta.

Se trata del **doblamiento Turton**, del que han salido diversas variaciones.

Nota: Cuando la casilla crítica es atravesada por la pieza superior y ocupada por la inferior, que luego se desplaza en sentido inverso de la primera, tenemos el llamado **doblamiento Loyd-Turton.**

XI

G. N. Cheney
(«Brooklyn Standard», 1860)



Mate en 3 jugadas

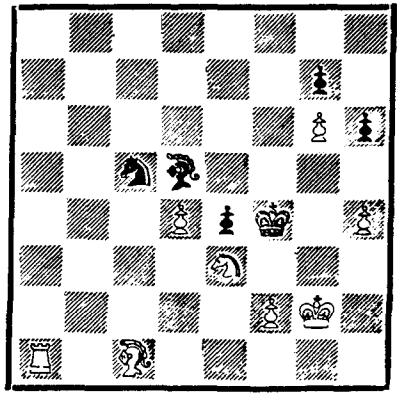
1. Aa8! (bloqueo), f×g4; 2. Rb7!, Rd5; 3. Td3 mate.

Tema Cheney-Loyd: sacrificio pasivo definitivo por interceptación para evitar las tablas por ahogado. El mate no tiene nada en común con la clave.

Si 1. ..., f4; 2. Ae4, ad libitum; 3. Td3 mate.

XII

J. Seeberger
(*«Illustreret Familie Journal», 1860*)



Mate en 4 jugadas

El problema de vanguardia, muy adelantado para su tiempo, contiene ya elementos típicos de la composición moderna, entre otros el concepto de **combinación lógica** que consta de dos planes:

1) El **plan principal** o **ensayo temático (juego virtual).**
2) El **plan secundario** o **plan previo (juego preparatorio).**

Veamos la solución:

El **ensayo temático** (o plan principal) 1. Aa3? (amenazando 2. A×c5 seguido de mate) fracasa debido a 1. ..., Ac4!; 2. A×c5?, Af1+; 3. R×f1? (o 3. T×f1? tablas), Rf3, etcétera.

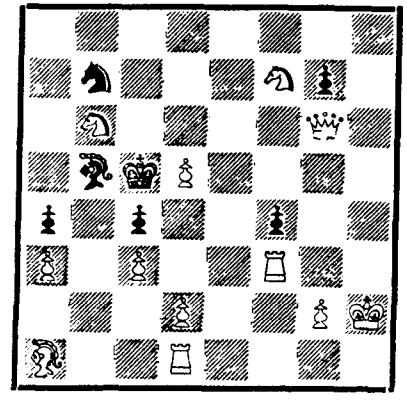
Juego real: 1. Ta8! (amenazando 2. Tf8+, etc.), **A×a8; 2. Aa3!** (amenazando 3. A×c5 seguido de mate), **Cb7!; 3. Ae7!** (bloqueo), **C juega** (o 3. ..., h5; 4. Ag5 mate); **4. Ad6 mate.**

En resumen: 1) un ataque prematuro (en ensayo temático) fracasa ante la **parada** del alfil negro que **goza de su libertad;** 2) una maniobra preparatoria (el plan previo) **empuja el alfil** hacia la casilla desfavorable a8, donde 3) será **inmovilizado** de modo que después de 3. Ae7! (finalidad del plan principal) las negras se encuentren 4) en posición de **zugzwang** (obligación de jugar), lo cual da lugar al mate.

También ese **tema Seeberger** será más tarde explotado de diversas maneras.

XIII

F. Healey
(«Bristol Times», 1861)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

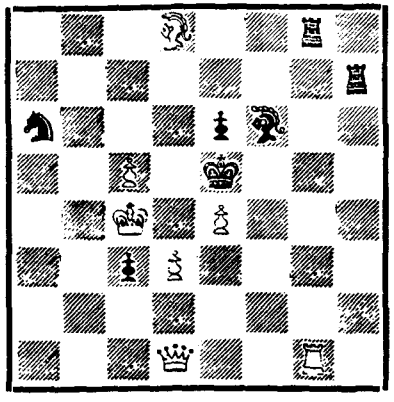
1. Th1! (bloqueo), Ae8 o Ad7 (si A a otro sitio, 2. Dc6 mate).
2. Db1! (amenazando 3. Db4 mate), Ab5; 3. Dg1 mate.

El **tema Bristol** (o **Healey**) entraña un **despeje de línea** (aquí la primera fila) más allá de una **casilla crítica** (aquí g1) por medio de un **sacrificio pasivo definitivo** (de la Td1) en favor de otra pieza (aquí la dama) que se desplaza en el mismo **sentido** y por esa **misma línea** para en ella **ocupar la casilla crítica** (g1) desde donde da mate.

Nota: Cuando la segunda pieza (que da mate) se desplaza en **sentido inverso** de la primera, tenemos un **despeje Loyd.**

XIV

J. Plachutta
(London Tourney, 1862)



Mate en 4 jugadas

1. **Df3** (amenazando mate mediante 2. D×f6, 2. A×f6 o 2. d4), C×c5; 2. **Tg7!!** con las variantes temáticas:
2. ...., Tg×g7; 3. Ac7+, T×c7; 4. Dg3 mate.
2. ...., Th×g7; 3. Dg3+, T×g3; 4. Ac7 mate.
Tema Plachutta.

Durante la segunda mitad del siglo XIX, autores y teóricos aúnan sus esfuerzos para explotar todos los recursos de la composición. De sus distintas orientaciones, sus preferencias personales y las tendencias de la época nacen diversas «escuelas» que, rivalizando entre sí, contribuyen a un nuevo y grandioso florecimiento.

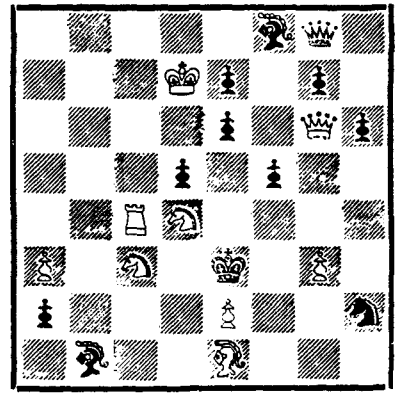
Una copiosa literatura descubre la complejidad del problema de ajedrez y la necesidad de una clasificación metódica de todos los elementos artísticos.

La composición ajedrecística atraviesa las corrientes varias que también han influido en las demás artes (clasicismo, romanticismo, modernismo...) y se impone como manifestación del espíritu, digna de la más alta estima.

Tres escuelas sobresalen de modo especial en este importante período: la «alemana antigua», centrada en la presentación de una **combinación brillante** (Hauptspiel); la «inglesa», que busca sobre todo la **perfección mecánica de las variantes** excluyendo todo «dual»; y la «bohemia», que preconiza la extensión del principio de economía a la realización de los **mates modelo.**

XV

J. Berger
(«Pred», 1881)



Mate en 4 jugadas

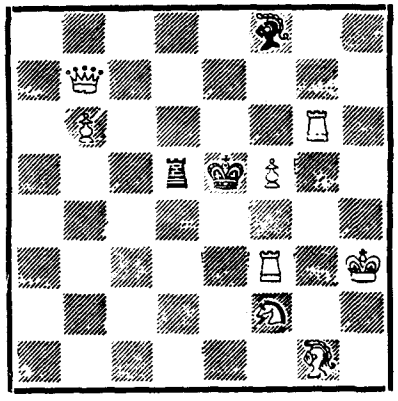
1. De8!! (amenazando 2. Cd1+, Re4; 3. Cf3+, d×c4; 4. Da8 mate), **d×c4; 2. Dc8!** (amenazando 3. Cc2+ o 3. C×f5+, 3. ..., A×c2 o 3. ..., e×f5; 4. Dc5 mate), **R×d4; 3. Dc5+!!, R×c5; 4. Af2** mate.

Esta **variante principal** (Hauptspiel) es el núcleo del problema. Se trata de una **combinación brillante** con una **clave bastante oculta** y un **sacrificio de dama** precedido de otros dos sacrificios; la combinación acaba en un **mate modelo.** Tal es el ideal de la **escuela alemana antigua.**

Nota: Las demás variantes son bastante triviales:
Si 1. ..., Ad3; 2. Db8 (amenazando 3. Df4 mate), A×e2; 3. De5+, Rd3; 4. D×e2 mate.
Si 1. ..., e5; 2. Cd1+, Re4; 3. Ce6+, d×c4; 4. Da8 mate.

XVI

B. G. Laws
(«Nort. Figaro», 1888)
1.er premio



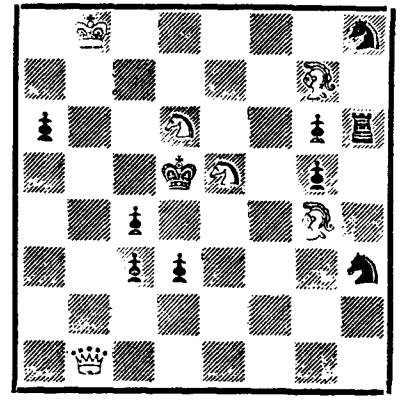
Mate en 2 jugadas

1. Td6!!, Rd4 (variante-amenaza)	2. D×d5 mate.
1. ..., R×d6	2. Dc7 mate.
1. ..., A×d6	2. Dg7 mate.
1. ..., T×d6	2. Cg4 mate.
1. ..., Td4	2. Te6 mate.
1. ..., T juega otra cosa	2. Ah2 mate.

Construcción perfecta, que excluye todo «dual». Un bello ejemplo de la escuela inglesa.

XVII

Dr. E. Palkoska
(«Scholastic Globe», 1892)



Mate en 3 jugadas

1. Cc6!! con las tres variantes principales:
1. ..., Rç5 (variante-amenaza); 2. Ce7! (amenazando 3. Ce4 o Cb7 mate), R×d6; 3. Db4 mate.
1. ..., R×d6: 2. Af8+, Rd5 (o 2. ..., R×c6); 3. Dh1 (o 3. Db7) mate.
1. ..., R×c6: 2. Ce4!, Rd5; 3. Db7 mate.

Tres mates modelo haciéndose eco mutuamente. Obra típica de la escuela bohemia.

El gran mérito de esta escuela consiste en haber inventado el procedimiento fecundo de la **imitación**, concretada en mates que se hacen **eco recíproco.**

El encanto innegable de la presente obra se desprende de su **variación en la unidad**, rasgo adoptado más adelante por otras escuelas en forma de **juegos análogos.**

La belleza de los mates, el sacrificio de los caballos y la economía de los medios empleados dan la impresión de un equilibrio perfecto entre el fondo y la forma. Se trata, en efecto, de una auténtica obra **clásica.**

Sam Loyd

Si la mayoría de las escuelas se formaron a partir de las orientaciones dadas por sus respectivos jefes, otras, carentes de un programa bien definido, tuvieron gran éxito entre generaciones de compositores unidos por su amor común a ciertas ideas bajo el influjo de un maestro representativo.

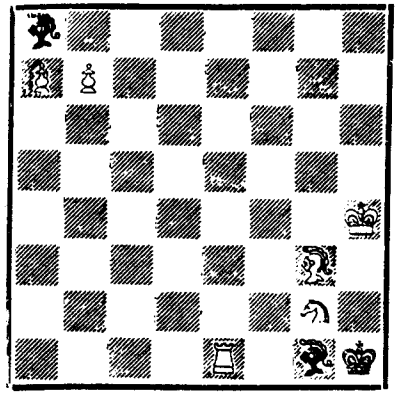
Así nació la «escuela norteamericana», cuyos adeptos se agruparon alrededor de Sam Loyd, llamado «el Rey del Problema».

Dotado de una fantástica inventiva, de un ingenio tan complejo como vario, Sam Loyd creó, al margen de las severas disciplinas de sus contemporáneos, una obra tan vasta y rica en concepciones personales que aún en nuestros días constituye una magnífica fuente de inspiración para no pocos compositores.

Su estilo es, dentro de cierto orden de ideas, romántico. El romanticismo de Loyd se traduce por el predominio de la imaginación sobre el concepto ideal de lo bello. Para él, la virtud esencial de un problema es su originalidad, en el sentido de singular, teatral, excéntrico. He aquí un buen ejemplo:

XVIII

Sam Loyd
(Holyoke Transcript, 1876)



Mate en 3 jugadas

La tentativa 1. b×a8=D? fracasa por dejar ahogado al rey negro. Eso nos lleva a la curiosa solución que sigue:

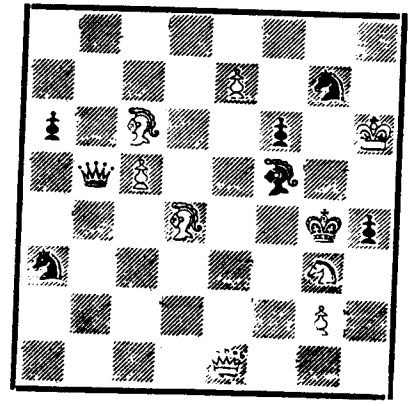
1. b×a8=C!!, R×g2; 2. Cb6!!, ad libitum; 3. a8=D o A mate.

La asombrosa **subpromoción alejada** —a priori paradójica puesto que la nueva pieza no puede participar en el mate— se justifica plenamente. En efecto, si 1. b×a8=T?, después de 1. ..., R×g2 (desclavando el alfil) las negras se defienden mediante 2. ..., Axa7!!
¡He ahí al auténtico Loyd!

Aunque la clave sea una captura, ¿quién osará negar la extraordinaria y agradable impresión de sorpresa que produce esta obra característica?

XIX

W. Meredith
(«Maryland Chess Review», 1875)



Mate en 3 jugadas

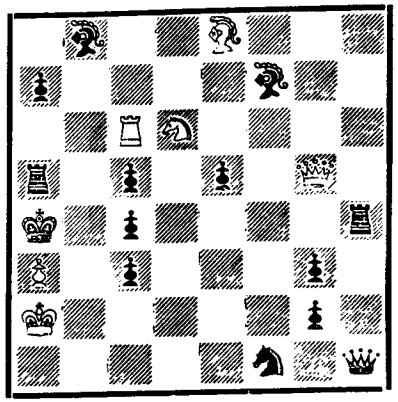
1. Af3+, Rf4; 2. Da5!! (amenazando 3. Dc7 mate), D×a5 (o 2. ..., Ce6; 3. Ch5 mate) 3. Ce2 mate.

El XIX pertenece a otro norteamericano, discípulo de Loyd, pero que luchó por cierta economía de la forma, concretándola en obras con material reducido (máximo 12 piezas). De ahí el nombre de «Meredith», con que se conoce este tipo de composiciones.

Las tres obras siguientes se cuentan entre las más bellas de las producidas en los dos últimos decenios del siglo pasado.

XX

J. Jespersen
(«Southern Trades Gazette», 1883)



Mate en 3 jugadas

1. Dh5!! (amenazando 2. Ta6+, A×e8; 3. D×e8 mate; y también 2. Dd1+, c2; 3. D×c2 mate).

1. ..., A×h5; 2. Cb5!! (amenazando 3. C×c3 mate), R×b5 (o 2. ..., T×b5); 3. Tg6 (o 3. Ta6) mate).

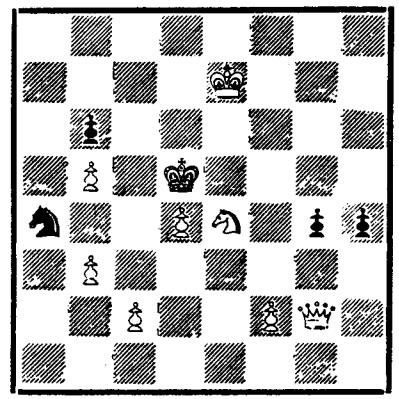
1. ..., T×h5; 2. Ce4! (amenazando 3. C×c3 mate), Ta juega; 3. Ta6 mate.

La primera variante es particularmente bella con sus **dos sacrificios** y el **mate modelo**, pero también gracias a la **interferencia** en g6 después de la **jugada crítica** 1. ..., A×h5.

1. Dg6? se refuta mediante 1. ..., A×g6, y si ahora 2. Cb5? sigue 2. ..., Ab1+! Tampoco sirve 1. Dc1? a causa de 1. ..., Ce3!

XXI

O. Nemo-Weiss
(Concurso «Lutetia», 1885)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

1. Dg1!! (amenazando 2. f3!, g×f3; 3. Cf6 mate).

1. ..., R×e4; 2. D×g4+, Rd5; 3. c4 mate.

1. ..., R×d4; 2. Rd6! (amenazando 3. f3 mate), R×e4; 3. D×g4 mate.

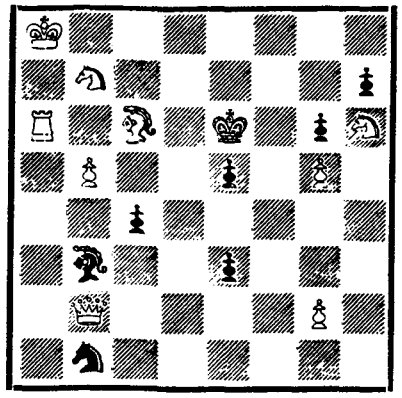
1. ..., Cc3; 2. Cf6+!, R×d4; 3. f4 mate.

1. ..., Cc5; 2. Cf6+, R×d4; 3. Da1 mate.

Clave ampliativa, dos sacrificios, dos autobloqueos reales por el caballo negro, cinco mates modelo: ¡una perla!

XXII

V. Marín
(«El Globo», 1899)



Mate en 3 jugadas

1. Ta2!! (bloqueo).
1. ..., e2; 2. Dd4!! (amenazando 3. Dd6 o Dd7 mate), e×d4; 3. T×e2 mate.

El problema fue compuesto con miras a esta **variante principal**, muy bella, donde aparece la idea —tan apreciada por su autor— de la **apertura de línea mediante un sacrificio de dama.**

La profusión de revistas y concursos dedicados a difundir el problema de ajedrez dio un extraordinario impulso a la composición. Las aspiraciones artísticas, aún confusas, cristalizan y se integran en algunos sistemas ordenados que facilitan la expansión del genio creador. Sin embargo, a pesar de ese auge mundial y de las fecundas rivalidades que suscita entre los ya numerosos aficionados y especialistas, la búsqueda de la originalidad parece aminorar el paso.

Entonces se da la señal de un nuevo movimiento con la publicación de varias obras teóricas como la de Kohtz y Kockelkorn, «Das Indische Problem», que reviste una importancia capital. Unos años más tarde, Walther Freiherr von Holzhausen, excelente jugador y problemista, publica en la «Deutsches Wochenschach», de 1908 a 1910, una serie de llamativos artículos que

completan los puntos de vista de sus dignos predecesores. Al mismo tiempo, y desde principios de siglo, Alan White comienza la impresión de sus famosas «Christmas Series» que, en unos cincuenta volúmenes, van descubriendo los infinitos recursos de la composición ajedrecística.

El objetivo de los «modernos» es explotar al máximo los temas existentes, que en su mayoría datan de antes de 1900. El estudio de su estructura y posibles amplificaciones contribuye a la aparición de nuevas escuelas, entre las que cabe destacar, por su importancia, las dos siguientes:

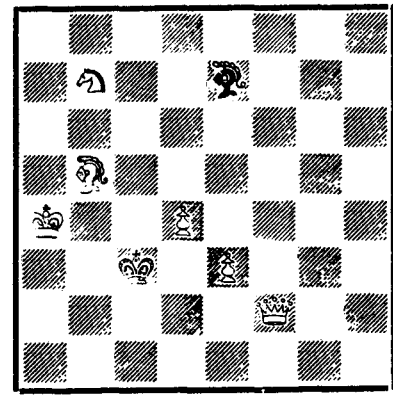
1) La «neoalemana», que se caracteriza por su rigor científico en la aplicación y estudio de los **temas estratégicos** en general, y sobre todo de los que se prestan a **combinaciones lógicas.**

2) La «Good Companion», asociación norteamericana de problemistas reclutados en todos los países del mundo. Esta escuela perfeccionó más especialmente la técnica del problema «en dos jugadas», desarrollando todas las combinaciones basadas en elementos o mecanismos fundamentales: **clavadas y desclavadas, baterías, apertura y cierre de líneas, interceptaciones,** etc., así como los llamados «**tasks**».

He aquí algunos ejemplos típicos:

XXIII

J. Kohtz y C. Kockelkorn
(«Deutsches Wochenschach», 1905)



Mate en 4 jugadas

El ensayo temático 1. De2? (amenazando 2. Ad3! y 3. Dc2 mate) es refutado mediante 1. ..., Ag5! Si ahora, 2. Ad3?, sigue 2. ..., A×e3! y no hay mate inmediato.

Juego real: **1. Cd6;** (amenazando 2. Ce4 mate), **A×d6** (forzado); **2. De2!** (amenazando 3. Ad3 y 4. Dc2 mate), **Af4** (forzado); **3. e×f4, R×d4; 4. De5 mate.**

Se trata del interesante **tema romano** (el nombre le viene de que este problema fue dedicado al maestro italiano Guglielmetti, de Roma), que puede describirse así:

1) Un ataque prematuro (ensayo temático o plan principal) es refutado por una pieza negra (aquí el alfil, trasladándose a la diagonal h6-c1), sin que esta reacción cause daño alguno a las negras.

2) Una maniobra preparatoria (plan previo) **rechaza** el alfil hacia otra casilla, lo que permite...

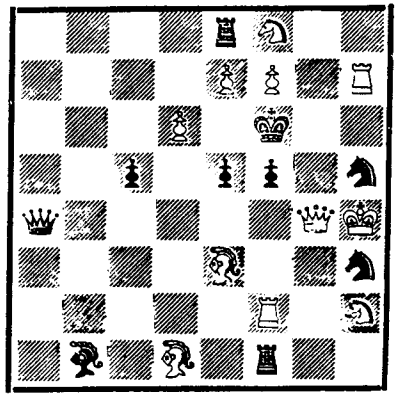
3) reanudar el plan principal (el ensayo temático se convierte en juego real) que **rechaza por segunda vez** el mismo alfil hacia **la misma diagonal** (h6-c1), pero a una casilla diferente (f4), donde su llegada provoca...

4) un **daño decisivo** (su captura), dando lugar a...

5) un **nuevo mate.**

XXIV

J.-K. Heydon
(«Good Companion», 1920)



Mate en 2 jugadas

1. Ab3 (amenazando 2. Th6 mate)
1. ..., e4 — 2. D×f5 mate.

1. ..., f4 — 2. De6 mate.
1. ..., Ch3f4 — 2. Dg5 mate.
1. ..., Ch5f4 — 2. Dg7 mate.
1. ..., c4 o D×b3 — 2. Dg6 mate.

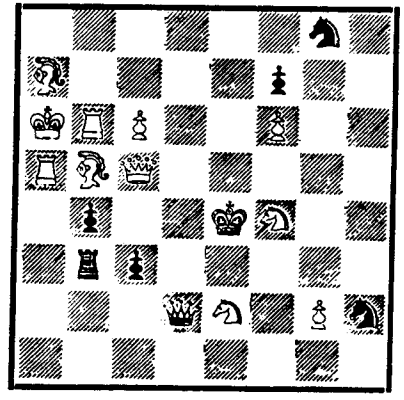
Cinco (!) mates distintos provocados por la dama blanca **desclavada.**

Un notable «task» para su época.

Presentamos ahora otro «task», bastante extraordinario, compuesto igualmente por un miembro de la Good Companion. En él puede admirarse un bello ramillete de cinco (!) **sacrificios de dama.**

XXV

O. Wurzburg
(«Gazette-Times», 1912)



Mate en 3 jugadas

1. c7 (con las siguientes variantes análogas):

1. ..., Ta3; 2. De3+!, R×e3 (o 2. ..., D×e3); 3. Te6 (o 3. Ac6) mate.

1. ..., c2; 2. De5+!, R×e5; 3. Ad3 mate.

1. ..., D×e2; 2. Dd4+!, R×d4 (o 2. ..., Rf5); 3. Te6 (o 3. Ad7) mate.

1. ..., D×f4; 2. Dd5+!, R×d5 (o 2. ..., Re3); 3. Ad3 (o 3. Te6) mate.

1. ..., Cg4; 2. Df5+!, D×f5 (o 2. ..., Re3); 3. Ad3 (o 3. Te6) mate.

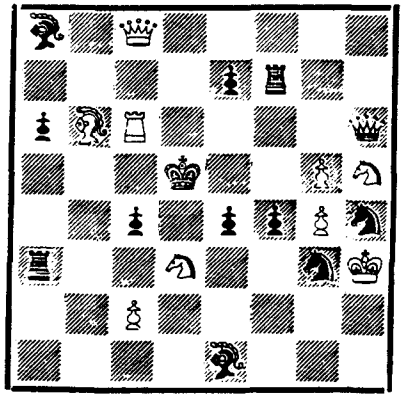
Otras escuelas nacieron después de éstas, pero sus objetivos sólo diferían de los de sus predecesoras en cuestiones de detalle. Con todo, en ellas comienzan a esbozarse ciertas tendencias hacia la formulación de una estética intelectualizada, como la que domina en la composición actual.

El problema de ajedrez es manifiestamente permeable al influjo de las diversas corrientes que intervienen en la evolución de las demás artes.

Lo que hay que retener de la producción de entonces es el importante papel atribuido a los **efectos** de las jugadas y a los **juegos virtuales** (ensayos, mates aparentes), sobre todo en el desarrollo de los temas propios del problema «en dos jugadas». Los últimos ejemplos que ofrecemos aquí ilustran algunas ideas reveladoras.

XXVI

G. Guidelli
(«Good Companion», 1917)



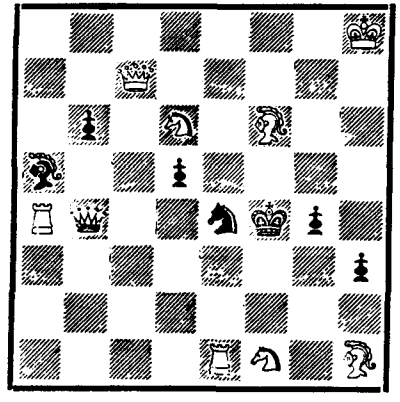
Mate en 2 jugadas

1. Te6 (amenazando 2. Dd7 mate).
1. ..., Cgf5; 2. Ch×f4 mate (y no 2. Cd×f4, ya que este caballo está clavado).
1. ..., Chf5; 2. Cd×f4 mate (y no 2. Ch×f4, ya que ahora es este otro caballo el que está clavado).

El modo idéntico de **evitar los duales** (aquí mediante la **clavada** de la pieza blanca que puede dar mate) constituye la base estratégica de un tema moderno: el **tema Barulin**, uno de cuyos aspectos aparece ya en este problema (compuesto mucho antes del problema epónimo: 1929-1930).

XXVII

A. P. Guliaiev
(«Italia Scacchistica», 1930)
1.er premio



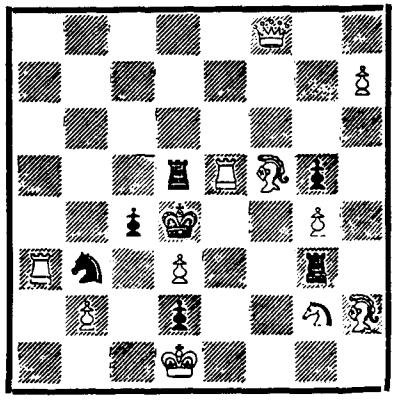
Mate en 2 jugadas

1. Cg3! (amenazando 2. Ch5 mate).
1. ..., C×f6; 2. Cf7 mate (y no 2. Cde4+?, Dd6!).
1. ..., D×e1; 2. Cdf5 mate (y no 2. Cc4?, Cd6!).

También aquí, la manera idéntica de **evitar los duales** mediante dos **paradas Schiffmann** (refutación por pieza desclavada) representa un aspecto avanzado del **tema Barulin.**

XXVIII

O. Strerath
(«Christian Science Monitor», 1950)
Mención de honor



Mate en 2 jugadas

1. Db4! (bloqueo).

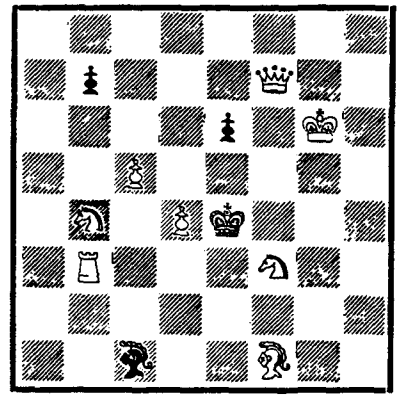
1. ..., C juega (salvo a c5).	2. Te4 mate A.
1. ..., Cc5	2. Dc3 mate B.
1. ..., Td juega (salvo 1. ..., T×e5)	2. Dc3 mate B.
1. ..., T×e5	2. D×c4 mate C.
1. ..., Tg juega (salvo 1. ..., T×d3)	2. D×c4 mate C.
1. ..., T×d3	2. Te4 mate A.

¡Un complejo estratégico de admirable unidad!

La reciprocidad de los efectos producidos por el juego de las piezas da lugar a una belleza especial, intelectual: la forma cíclica (AB, BC, CA) de las correcciones negras. Difícil tema moderno realizado de modo magistral.

XXIX

D. R. Wertheim
(Match Suecia-Israel, 1958)
1.er puesto



Mate en 2 jugadas

Juego aparente:

1. ..., Af4	2. D×b7 mate.
1. ..., Ae3	2. Ad3 mate.
1. ..., e5	2. Df5 mate.

Juego real: 1. Cd5! (amenazando 2. D×e6 mate).

1. ..., R×d5	2. D×b7 mate.
1. ..., e5	2. Ad3 mate.
1. ..., e×d5	2. Df5 mate.

Tres variantes **Ruchlis** (los mismos mates en respuesta a defensas diferentes).

Si 1. ..., Af4	2. Cf6 mate.
Si 1. ..., Ae3	2. Cc3 mate.
Si 1. ..., e5	2. Ad3 mate.

Tres variantes **Zagoruiko** (mates diferentes en respuesta a las mismas defensas).

Y todo ello adoptando la forma «Meredith» (12 piezas) con una magnífica clave. Construcción verdaderamente maestra!

Gracias a esa breve historia, el lector podrá comprender mejor las soluciones de los problemas presentados en esta antología. Tales problemas, escogidos entre más de 1.300 obras publicadas en la sección de ajedrez del diario «Le Figaro», constituyen la quintaesencia de la composición moderna desde 1900 hasta nuestros días.

El problema y la partida

A menudo nos preguntamos si el estudio de los problemas y la búsqueda de sus soluciones pueden ser útiles a la práctica del juego.

Antes de responder a esta habitual pregunta hay que hacer notar que el problema se cultiva por su valor intrínseco, por las bellezas y finezas que revela, por las nobles emociones que suscita incluso en el más modesto de los aficionados.

Dicho esto, conviene añadir que su utilidad para el juego es indudable.

Ante todo, ¿qué es el juego de ajedrez sino un vasto problema cuya solución está y probablemente permanecerá siempre oculta debido al infinito número de sus posibles combinaciones? Cuanto más progresa y «se simplifica» una partida, más clara resulta esta verdad.

El estudio de los problemas es de gran interés para el jugador práctico como **ejercicio de análisis,** pues en ellos se aprende a desentrañar una posición, por compleja que sea, y a sacar de la misma el mejor partido tanto para el ataque como para la defensa.

En cuanto a la objeción —generalmente formulada con desenvoltura— de que la probabilidad de encontrarse en las partidas reales con posiciones tan inverosímiles es ínfima, si no nula, responderemos afirmando que el provecho de cualquier ejercicio no depende en modo alguno de su identidad con la aplicación, sino más bien de las analogías con las que nos familiariza.

En el ajedrez, como en las ciencias exactas, no se trata de memorizar una por una todas las combinaciones ya realizadas, en espera de poderlas ejecutar uno mismo si se presenta la oportunidad, sino de **asimilar** ciertos principios que permitan elevarse de lo particular a lo general. También a este respecto, no cabe duda, le es útil al jugador práctico el cultivo del problema.

Por lo demás, entre los jugadores de ajedrez hay verdaderos aficionados al problema. No es ocioso afirmar que todo maestro digno de este nombre se complace en buscar las soluciones de los problemas aunque no pocas veces reconocen los temas que presentan.

Ahondemos un poco en el pasado y retengamos al azar algunos de los nombres más ilustres de la historia del ajedrez.

Stamma, Philidor, Labourdonnais, Morphy, Anderssen, Steinitz, Petrov, Schlechter, Lasker, Teichmann, Mieses, Réti, Breyer, Duras, Dr. Bernstein, Tartakover, Alekhine y, ya más cercanos a nosotros, Reshevsky, Keres, Benko, etc. Todos ellos cultivaron con pasión el problema. Algunos de esos brillantes campeones se distinguieron incluso como compositores y nos han legado obras personales de imperecedera belleza.

Lejos de ser radicalmente incompatibles, como a veces se dice, estas dos ramas del ejedrez, la partida y el problema, se completan de manera totalmente armoniosa en una mente bien organizada.

El dinamismo típico del combate ajedrecístico no es menos efectivo en el problema, donde la voluntad de vencer queda sustituida por la **voluntad de crear.**

Las pequeñas figuras de madera se mueven por el tablero, se animan, se combinan, entrechocan y se destruyen lo mismo en el problema que en la partida. El compositor sólo se distingue del jugador en que, al no tener que contar con la oposición de un adversario, puede dar rienda suelta a los caprichos de su imaginación. Libre de actuar a su modo, el artista del ajedrez idealiza las fuerzas de combate, y de su antagonismo hace surgir la belleza.

Esta belleza de índole particular —puesto que sus elementos proceden de una suma de convenciones en las que se basa el rey de los juegos— no es menos real ni de menor calidad que la de la partida, pues también solicita lo mejor de nosotros mismos, dirigiéndose sobre todo a nuestra inteligencia y sensibilidad.

Sería superfluo describir las diversas emociones que se experimentan ante la ingeniosidad de ciertas maniobras, el goce puro que nos procura una composición sin tacha. El estudio de un problema produce el mismo efecto que la contemplación de un buen cuadro, la audición de una célebre melodía o el espectáculo de un ballet prestigioso: nos sume en un mundo de maravillas y nos permite soñar en alas de la fantasía, más allá de las vanas agitaciones de lo cotidiano.

Hace ya tiempo que el problema de ajedrez ha adquirido carta de ciudadanía entre las demás artes.

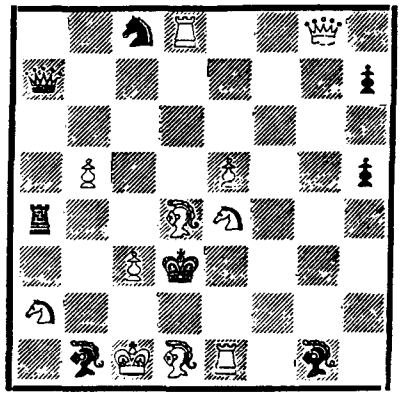
Partida y problema corren hoy unidos en la misión de hacernos partícipes de los beneficios de una seducción profunda.

Herencia sagrada de la divina «Caissa», lenguaje misterioso y preñado de magia, el ajedrez ha despertado la materia inerte a la vida secreta de las combinaciones que le insuflan un alma. Sus incomparables virtudes han permitido disciplinar y espiritualizar en un cuadrado blanquinegro el tiempo, el espacio y los movimientos de las piezas para dicha exclusiva de la humanidad.

PROBLEMAS EN 2 JUGADAS

1

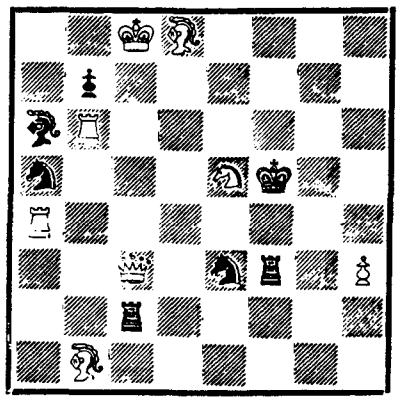
F. Michel
(Concurso de la FIDE, 1958)
2.° premio



Mate en 2 jugadas

2

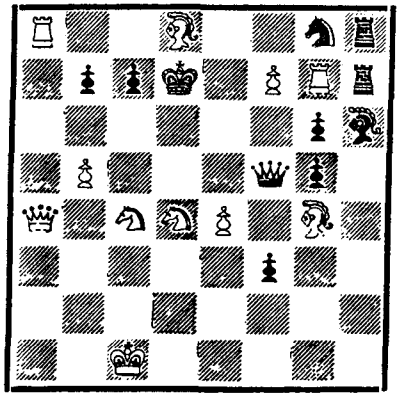
F. Gamage
(The Christian Science Monitor, 1942)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

3

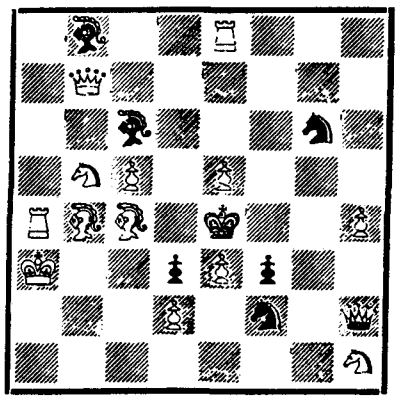
C. Mansfield
(British Chess Problem Society, 1952)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

4

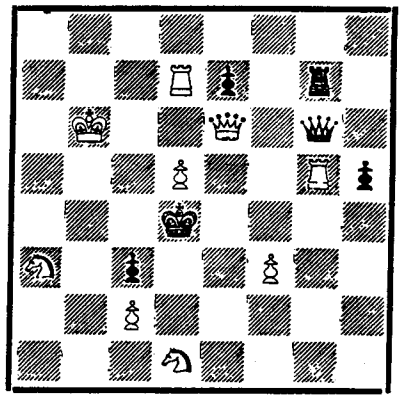
L. M. Szwedowski
(«Probleemblad», 1962)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

5

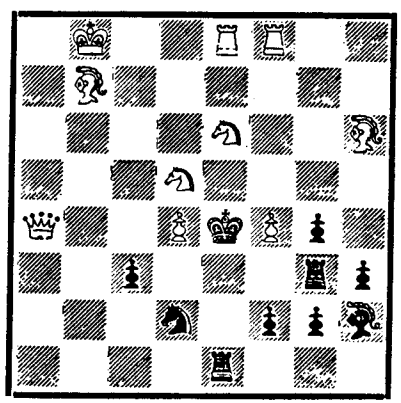
J. Savournin
(Concurso olímpico, Niza, 1974)
2.° premio



Mate en 2 jugadas

6

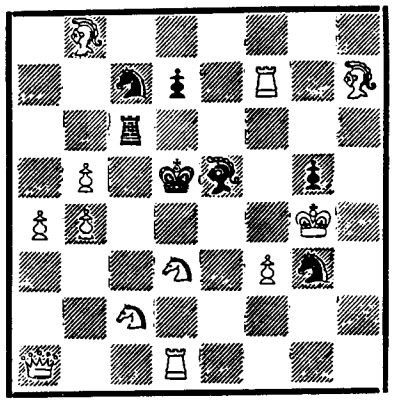
G. H. Drese
(Ring Tourn. Israel, 1959)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

7

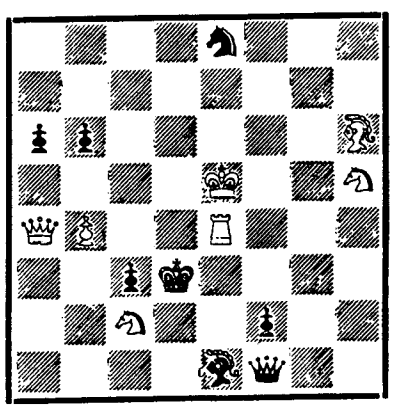
V. Bartolovich
(«The Problemist», 1969)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

8

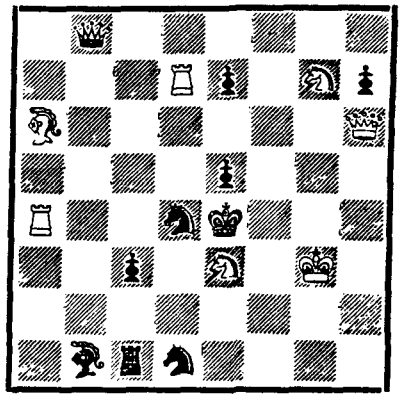
A. Dombrovskis
(«Probleemblad», 1958)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

9

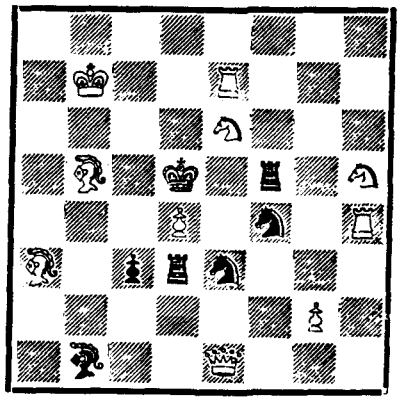
E. Ruchlis
(Szachy, 1971)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

10

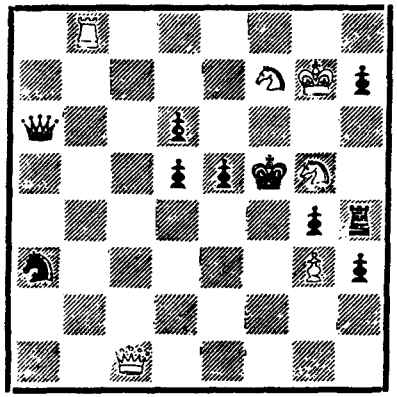
F. Fleck
(Magyar Sakkvilag, 1942)
3.er premio



Mate en 2 jugadas

11

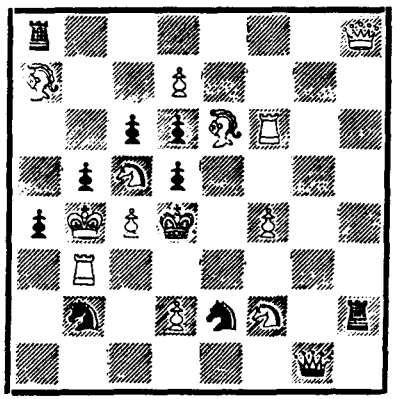
Dr. C. Goldschmeding
(«Die Schwalbe», 1965)
1.er y 2.° premio, ex aequo



Mate en 2 jugadas

12

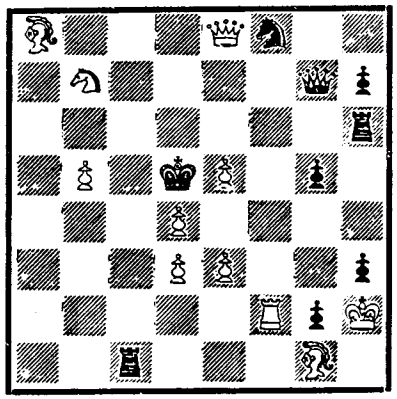
J. Buchwald
(Memorial Fink, 1966-1968)
2.° premio



Mate en 2 jugadas

13

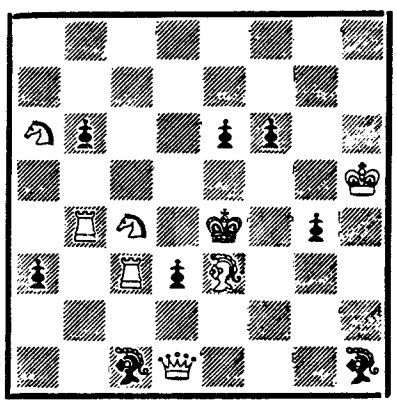
A. Casa
(«Thèmes-64», 1970)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

14

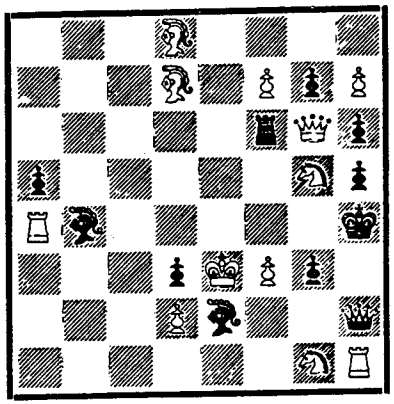
J. Savournin
(«The Problemist», 1961)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

15

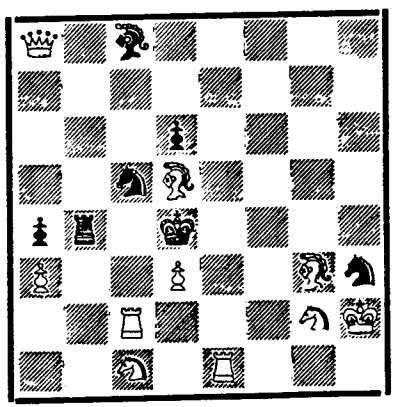
A. Casa
(British Chess Federation, 1971-1972)
2.° premio



Mate en 2 jugadas

16

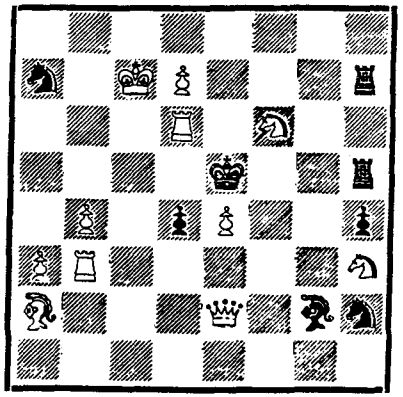
W. Barclay
(Christian Sc. Mon., 1966)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

17

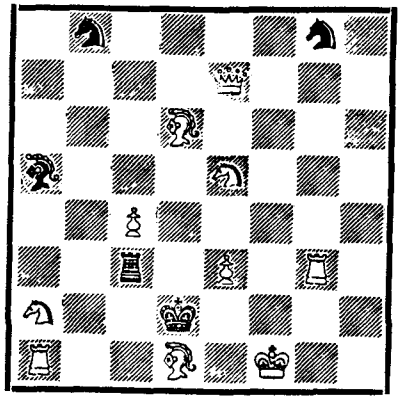
G. Doukhan
(«Thèmes-64», 1975)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

18

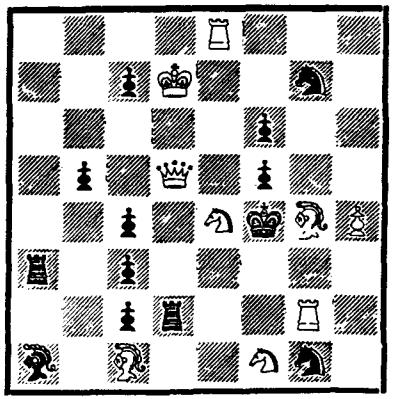
Dr. S. Pirrone
(Concurso de la API, 1966)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

19

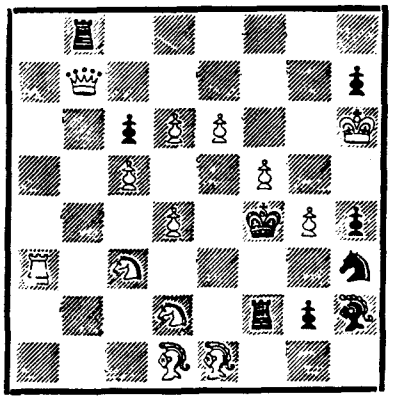
L. Szwedowski
(«Il Due Mosse», 1960)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

20

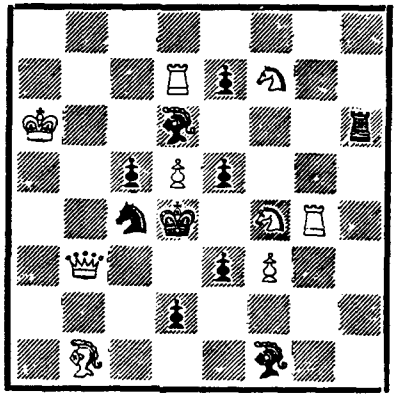
S. Schededz
(Schaks, Riga, 1963)
1.er y 2.° premio, ex aequo



Mate en 2 jugadas

21

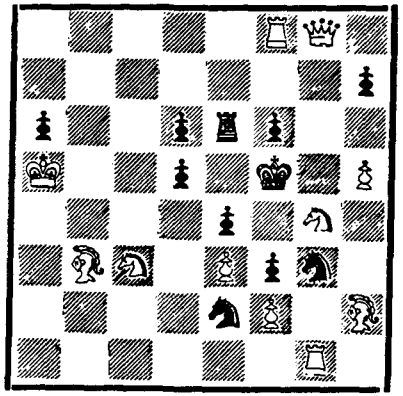
F. Michel y J.-P. Boyer
(Concurso n.° 2, «Problème», 1965)
1.er premio, ex aequo



Mate en 2 jugadas

22

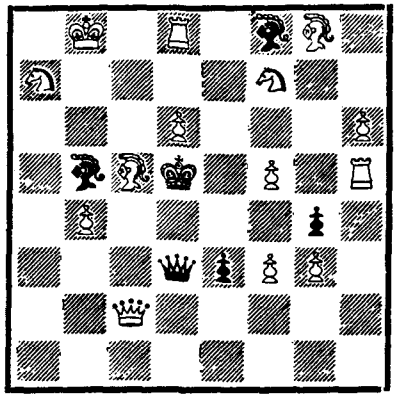
Dr. C. Goldschmeding
(Memorial Peris, 1963)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

23

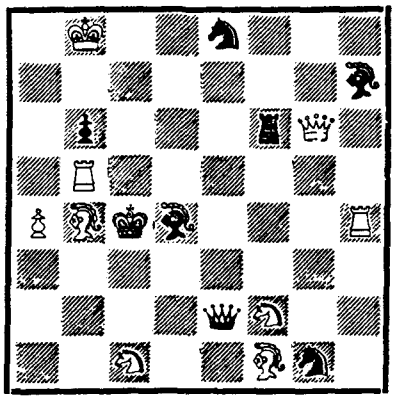
N. A. MacLeod
(British Chess Federation, 1973)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

24

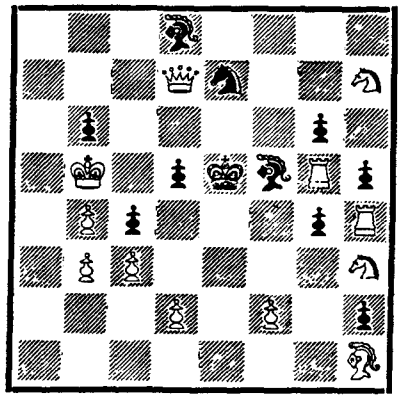
J. Morice
(«Thèmes-64», 1975)
2.° premio



Mate en 2 jugadas

25

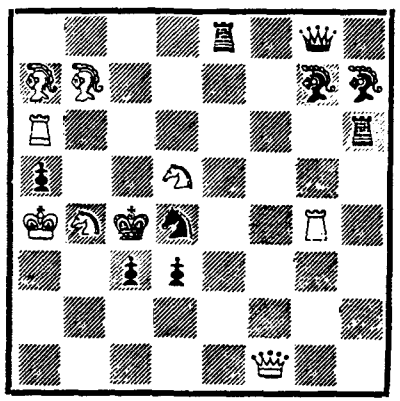
Touw Hian Bwee
(Memorial F. Kuiper, 1972)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

26

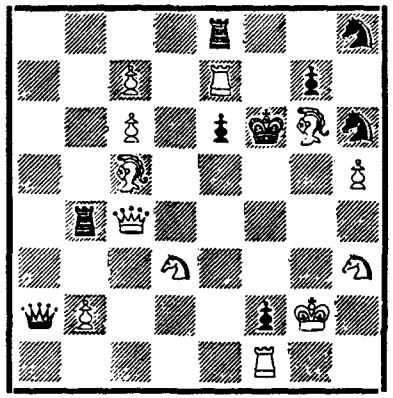
V. Melvinchenko
(«Chess Life», 1970)
2.° premio



Mate en 2 jugadas

27

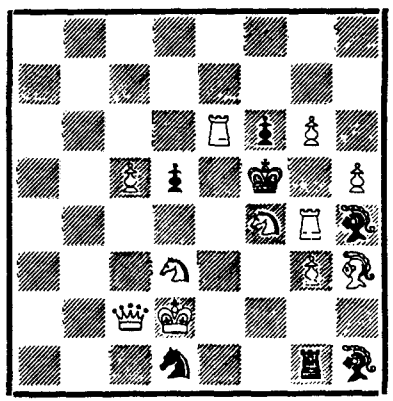
E. Visserman
(«Probleemblad», 1968)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

28

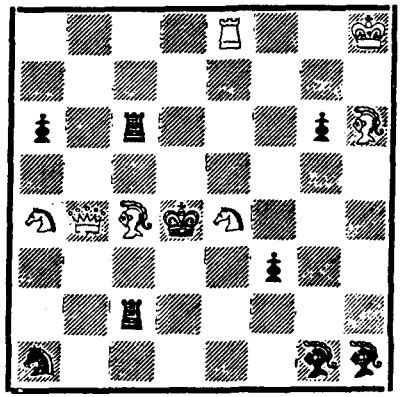
L. M. Szwedowski
(«Thèmes-64», 1974)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

29

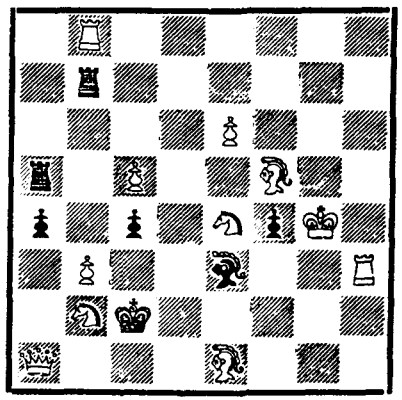
A. Pituk
(Ceskoslovenski Sach, 1962)
3.er premio



Mate en 2 jugadas

30

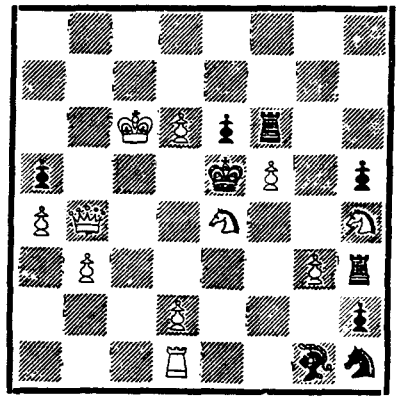
H. Eliassen
(British Chess Federation, 1963-1964)
2.° premio



Mate en 2 jugadas

31

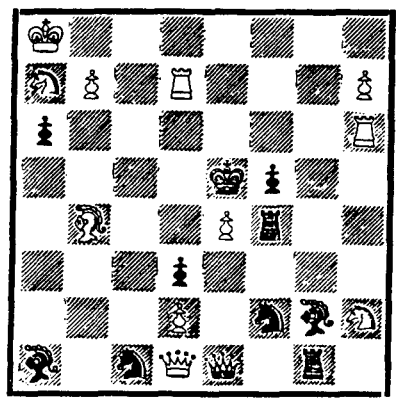
P. Overkamp
(Concurso jubilar holandés, 1951)
2.° premio



Mate en 2 jugadas

32

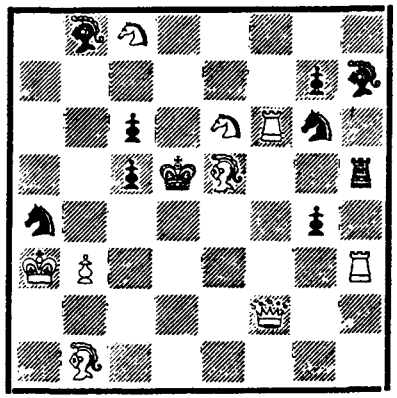
L. I. Loshinski
(Concurso del club de Sverdlovsk, 1940)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

33

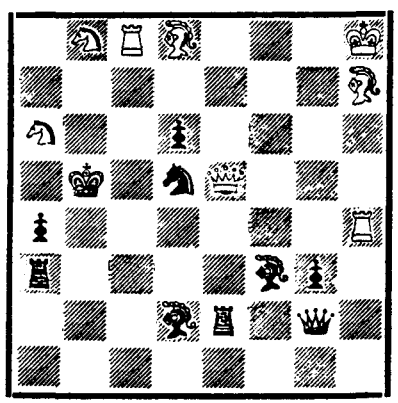
D. Kapralos
(British Chess Federation, 1951)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

34

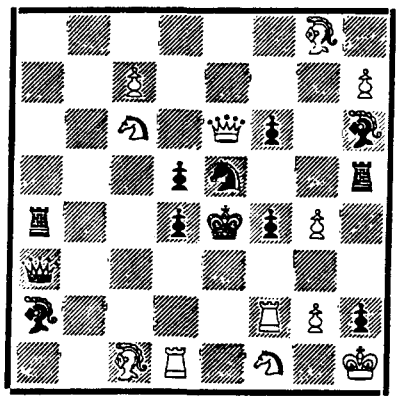
W. Tura
(«Probleemblad», 1963)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

35

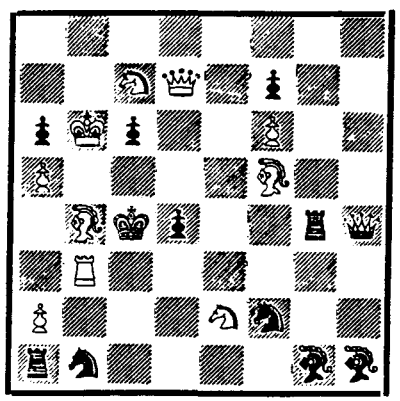
J. E. Driver
(107.° concurso BCF, 1964-65)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

36

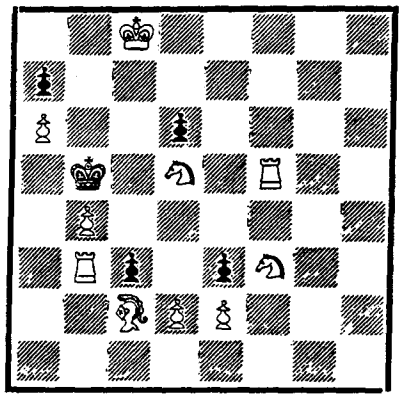
B. Zappas
(Concurso-aniversario holandés, 1966)
3.er premio



Mate en 2 jugadas

37

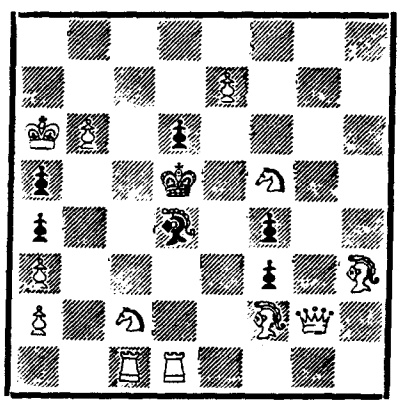
V. Bartolovich
(«Shakhmaty v SSSR», 1970)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

38

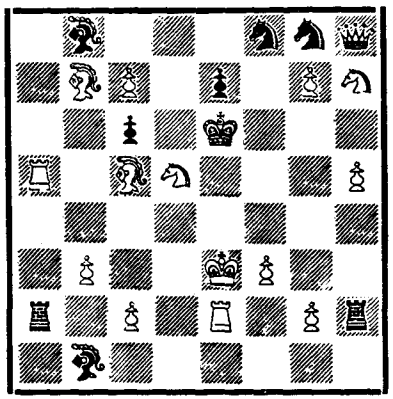
N. G. G. van Dijk
(Memorial Segal, 1.er grupo,
«Thèmes-64», 1962)
2.° premio



Mate en 2 jugadas

39

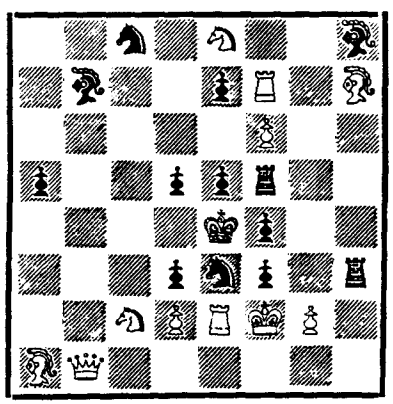
M. Lipton
(Memorial Segal, 1.er grupo,
«Thèmes-64», 1962)
1.er premio



Mate en 2 jugadas

40

L. Lacny
(Campeonato del mundo de composición,
FIDE, 1972-1975, sección A1)
1.er puesto

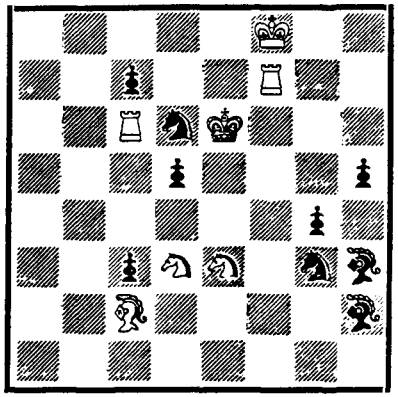


Mate en 2 jugadas

PROBLEMAS EN 3 JUGADAS

41

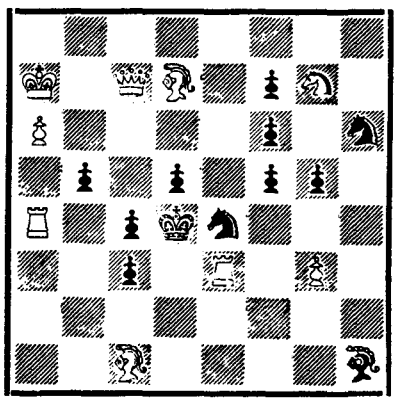
H.-P. Rehm
(«Die Schwalbe», 1967)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

42

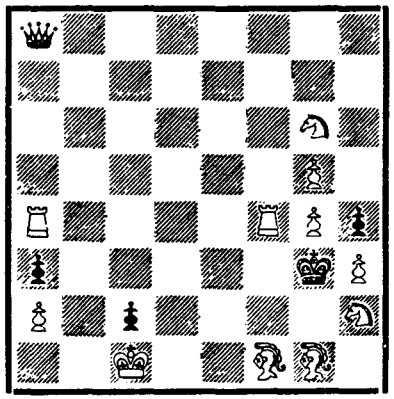
P. F. Copping
(«The Observer», 1965)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

43

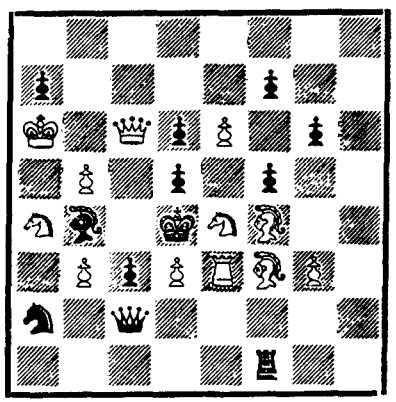
Dr. W. Speckmann
(«Die Schwalbe», 1968)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

44

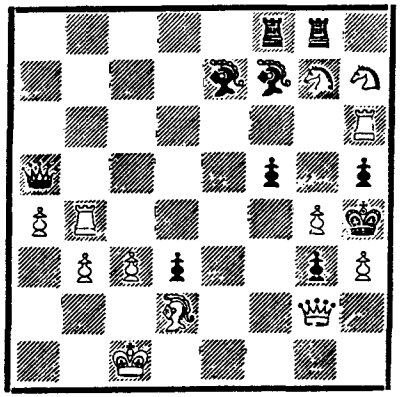
G. Bakcsi
(Concurso FIDE, 1961)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

45

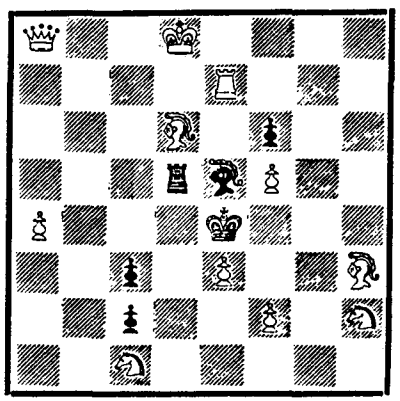
J. Hartong
(«Problem», 1955)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

46

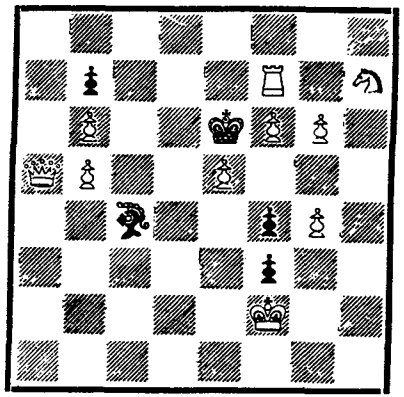
C. J. R. Sammelius
(«Schakend Nederland», 1963)
3.er premio



Mate en 3 jugadas

47

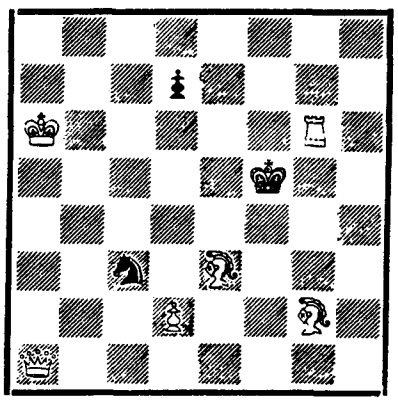
F. Rduch
(Concurso Trolhetan, 1925)
2.° premio



Mate en 3 jugadas

48

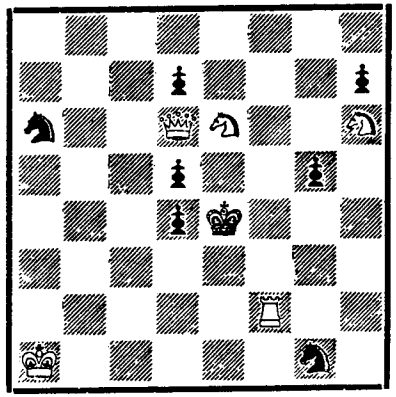
J. Buchwald
(«U. S. Problem Bulletin», 1967)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

49

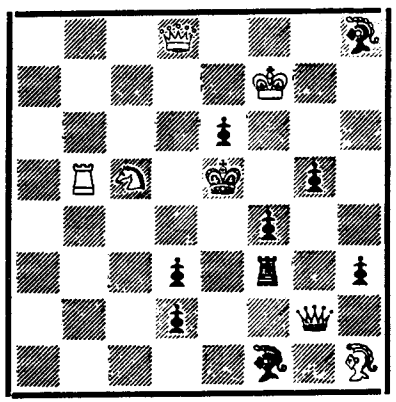
V. Cisar
(«Tyden nozhlasu», 1942)



Mate en 3 jugadas

50

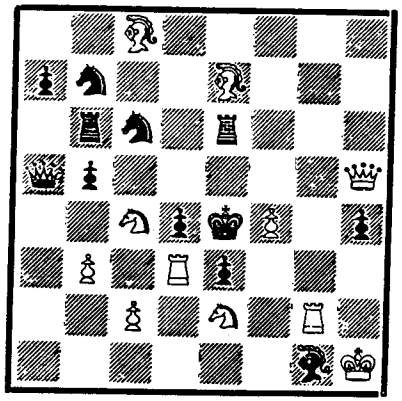
A. Ackerblom
(Concurso FIDE, 1957)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

51

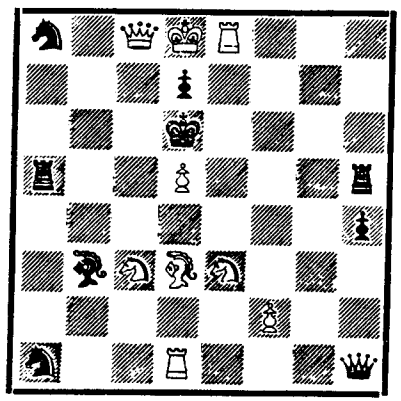
H. Gfeller
(«Schweizerische Arbeiter Schachzeitung», 1962)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

52

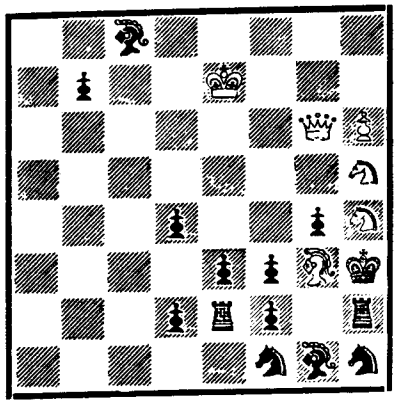
F. Fleck
(Concurso del Comité Húngaro de Deportes, 1954)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

53

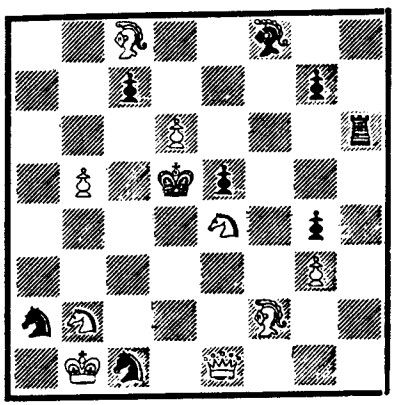
D. Przepiorka
(«British Chess Magazine», 1926)



Mate en 3 jugadas

54

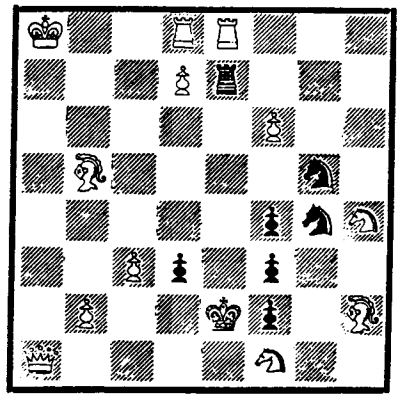
W. A. Whyatt
(British Chess Problem Society, 1962)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

55

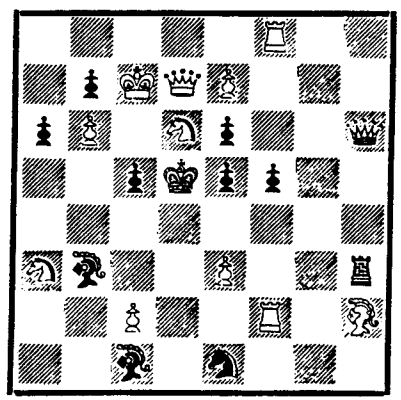
V. L. Eaton y G. F. Anderson
(British Chess Federation, 1958-1959)
2.a mención de honor



Mate en 3 jugadas

56

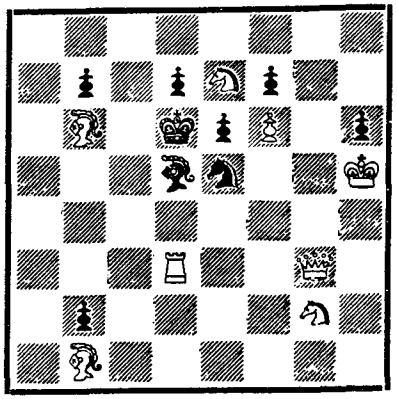
L. I. Loshinski
(URSS — Países Bajos, 1956-1957)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

57

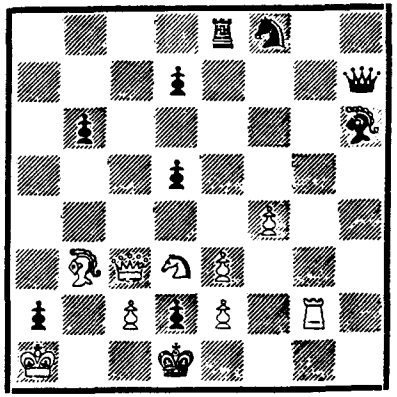
C. J. R. Sammelius
(«Probleemblad», 1962)
3.er premio



Mate en 3 jugadas

58

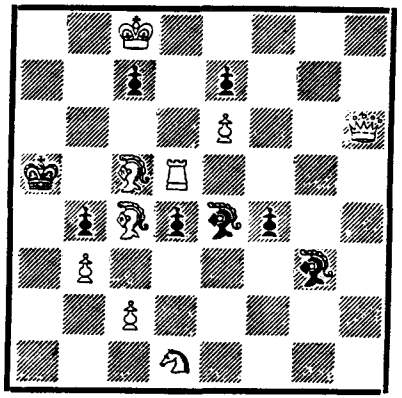
A. P. Guliaiev
(«Shakhmaty», 1950)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

59

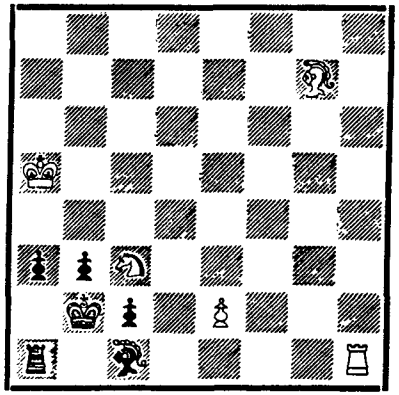
G. F. Anderson
(«The Observer», 1963)



Mate en 3 jugadas

60

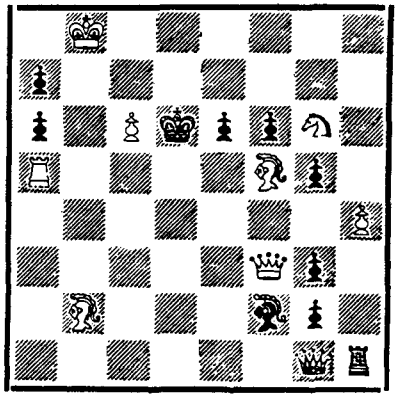
A. Grunenwald
(«Die Schwalbe», 1957)
1.a mención de honor



Mate en 3 jugadas

61

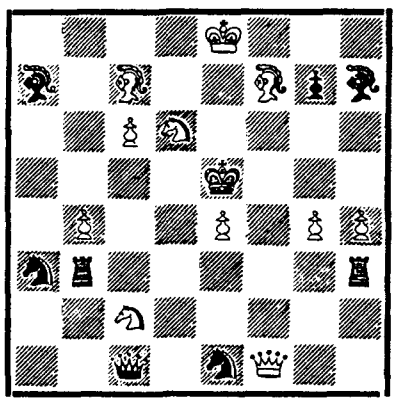
G. H. Drese
(«Ruy López», 1935)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

62

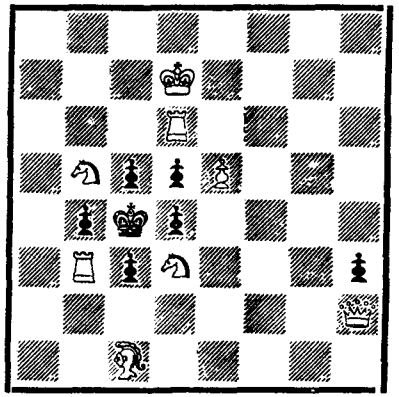
H. Erdenbrecher
(«Hannov. Allgemeine Zeitung», 1958)
1.ª mención de honor



Mate en 3 jugadas

63

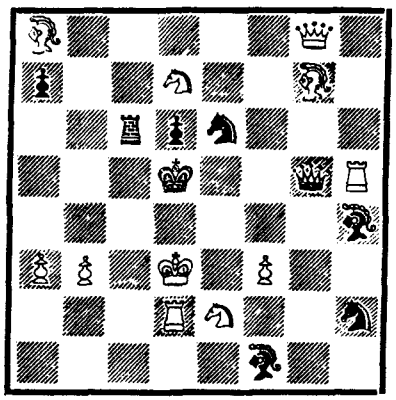
G. Mirand
(«Thèmes-64», 1973, concurso especial n.° 11)
3.er premio



Mate en 3 jugadas

64

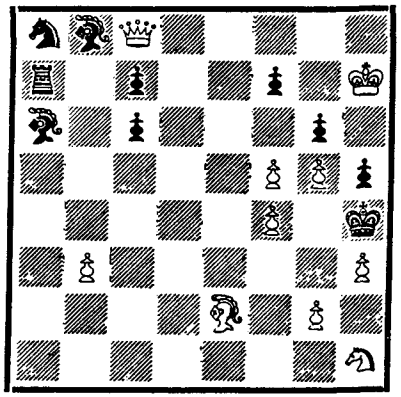
J. Hartong y **D. Ivanov**
(«Magyar Sakkelet», 1967)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

65

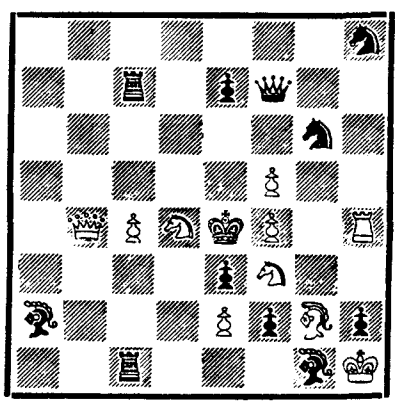
V. Somerpuu
(«Ruutulauta», 1943)
1.ª mención de honor



Mate en 3 jugadas

66

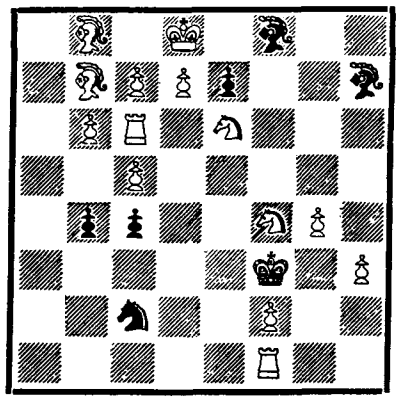
N. G. G. van Dijk
(«American Chess Bulletin», 1957)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

67

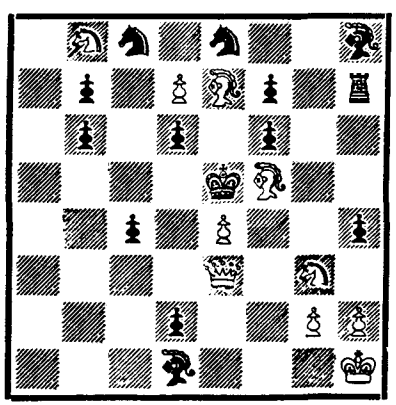
H. Wittwer
(Concurso olímpico, 1936)
1.° y 2.° premio, ex aequo



Mate en 3 jugadas

68

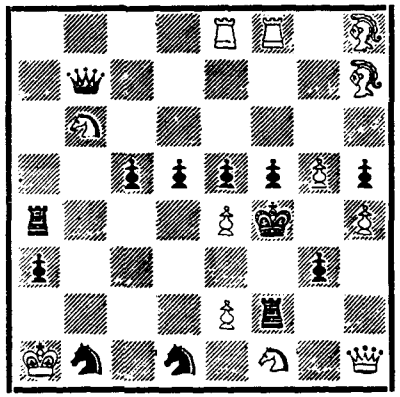
N. G. G. van Dijk
(«American Chess Bulletin», 1958)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

69

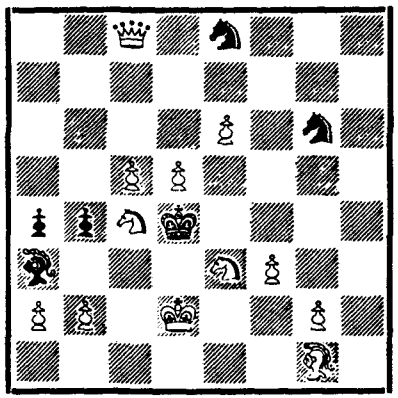
Dombrovskis y Kopnin
(Memorial Sam Loyd, 1961)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

70

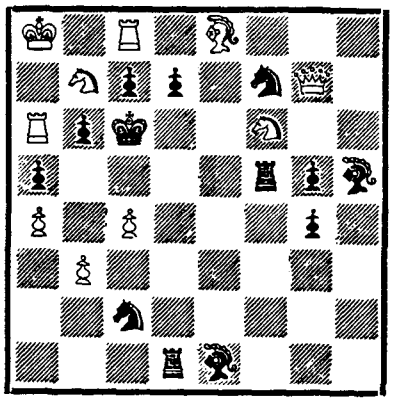
A. Casa
(«Europe-Échecs», 1970)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

71

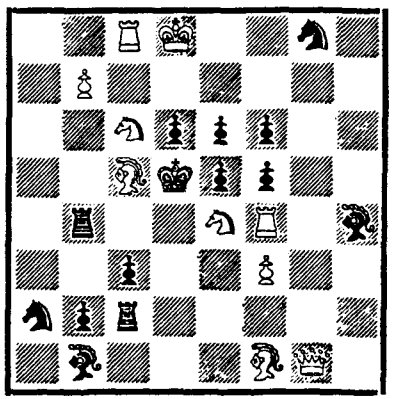
R. C. O. Matthews
(«Probleemblad», 1953)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

72

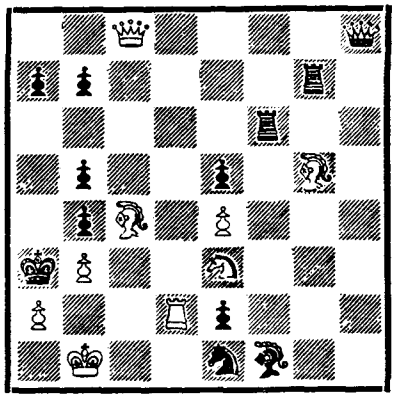
J.-P. Boyer
(Campeonato del mundo de composición por equipos, FIDE, 1972-1975, sección B1)
4.° puesto



Mate en 3 jugadas

73

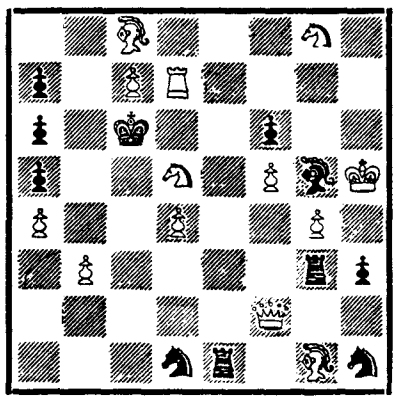
S. Seider
(«Die Tat», 1964)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

74

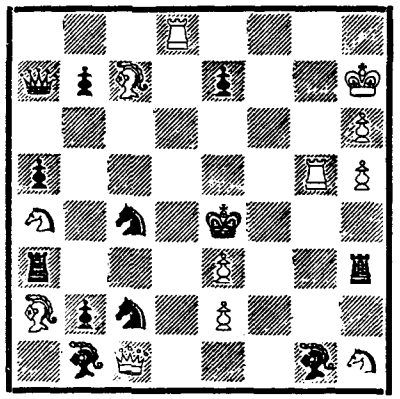
V. L. Eaton y **G. F. Anderson**
(British Chess Federation, 1958)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

75

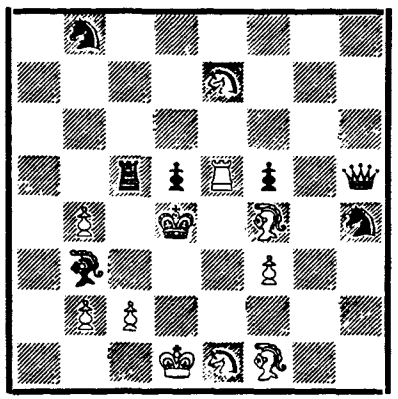
J. Morice
(«Thèmes-64», 1975)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

76

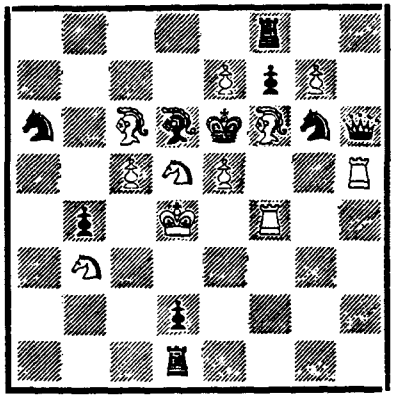
C. Goumondy
(«Schach», 1972)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

77

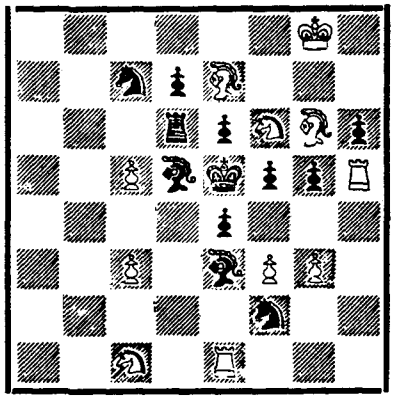
M. Velimirovic
(«Schach-Echo», 1973)
2.° premio



Mate en 3 jugadas

78

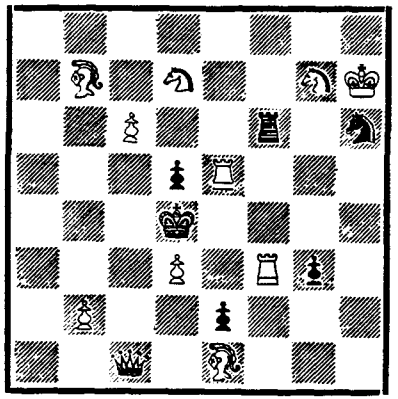
R. C. O. Matthews
(British Chess Problem Society, 1962, Ring Tournament)
1.er premio



Mate en 3 jugadas

79

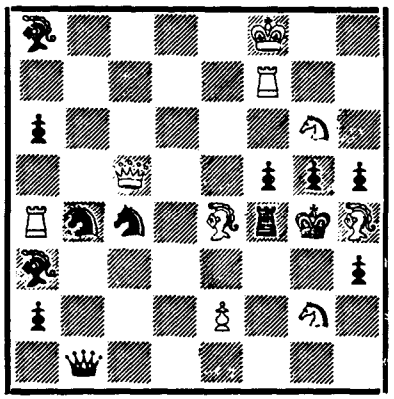
Tjoa Giok Hing
(«Schakend Nederland», 1965)
2.° premio



Mate en 3 jugadas

80

M. Gafarov
(«Pravda Vostoka», 1969)
1.er premio

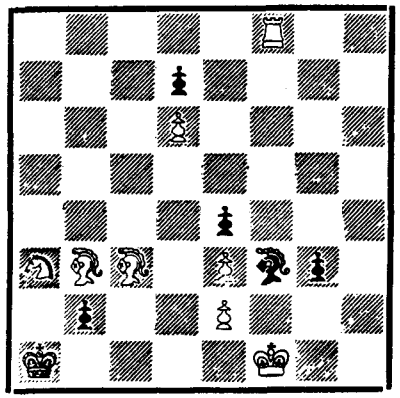


Mate en 3 jugadas

PROBLEMAS EN 4 JUGADAS

81

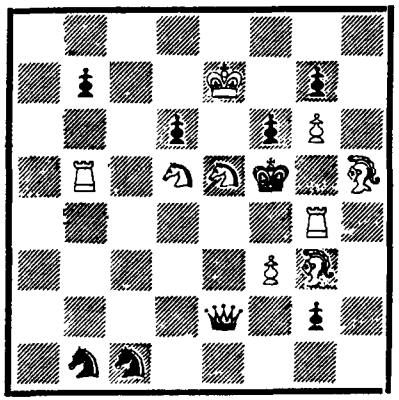
Dr. A. Kraemer
(«Dresdner Anzeiger», 1930)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

82

J. Lochet
(«Thèmes-64», 1973)
2.° premio

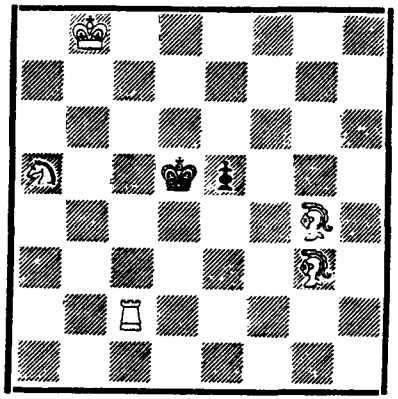


Mate en 4 jugadas

A: Posición del diagrama.
B: P negro en d7 en vez de b7.

83

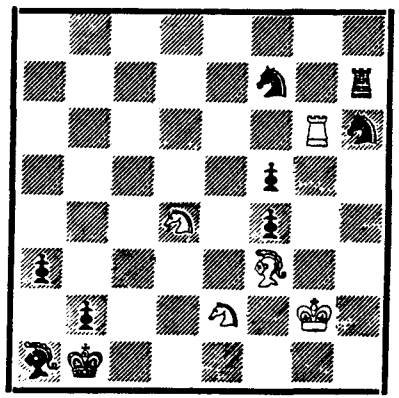
M. Havel
(«Zlata Praha», 1914)



Mate en 4 jugadas

84

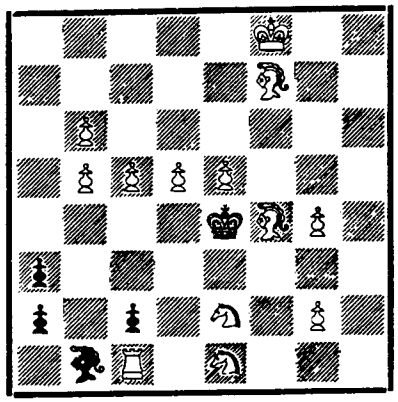
I. Paboucek
(«Svobodie Slovo», 1972-1973)
2.° premio



Mate en 4 jugadas

85

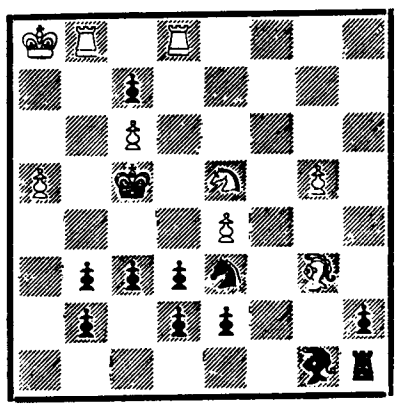
F. Fargette
(«Thèmes-64», 1968)
3.er premio



Mate en 4 jugadas

86

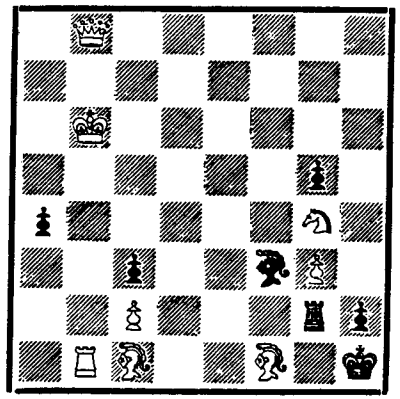
W. Hebelt
(«Probleemblad», 1958)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

87

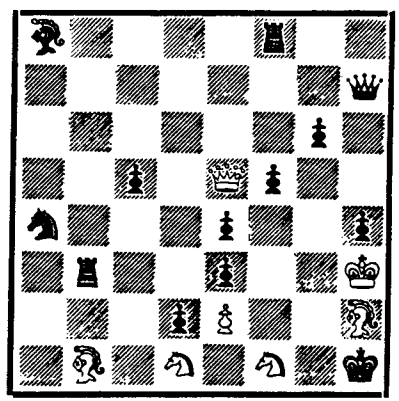
H. W. Grant
(«Australasian Chess Revue», 1932)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

88

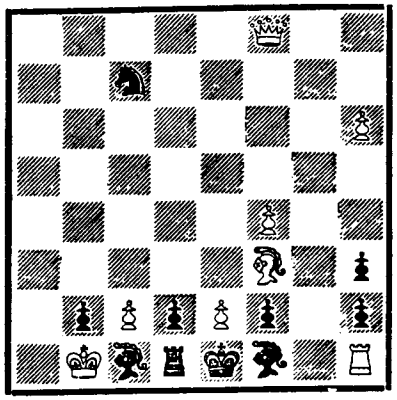
V. Vlasenko
(Concurso «64», 1968)
2.° premio



Mate en 4 jugadas

89

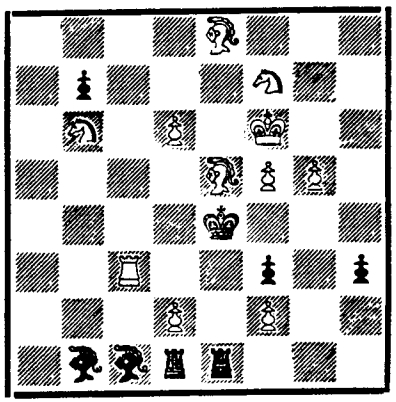
E. M. H. Guttman
(«Magyar Sakkelet», 1968)
2.° premio



Mate en 4 jugadas

90

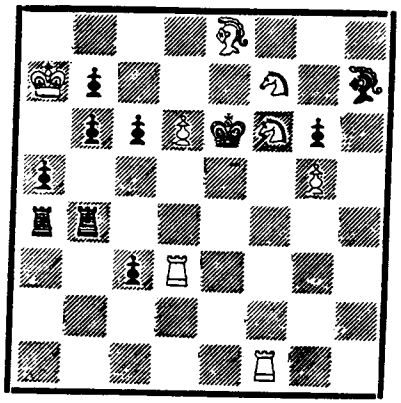
V. F. Rudenko
(Memorial H. Vetter, 1974-1975)
3.er premio



Mate en 4 jugadas

91

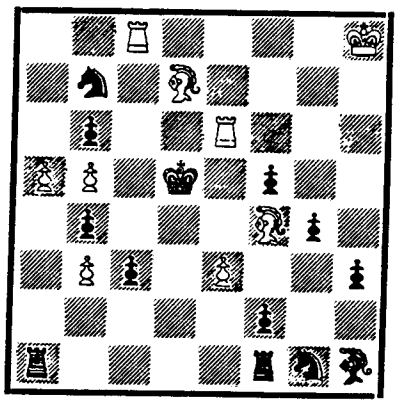
V. Pachman y **Dr. Zepler**
(British Chess Problem Society, 1972)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

92

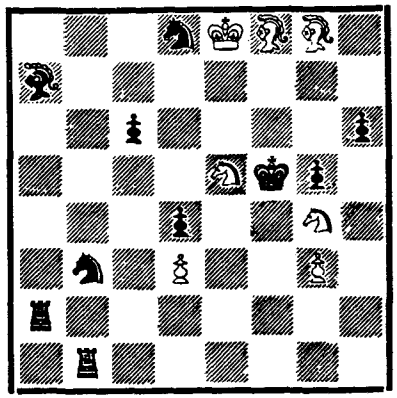
A. Feoktistov
(«Shakhmaty»,.1972)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

93

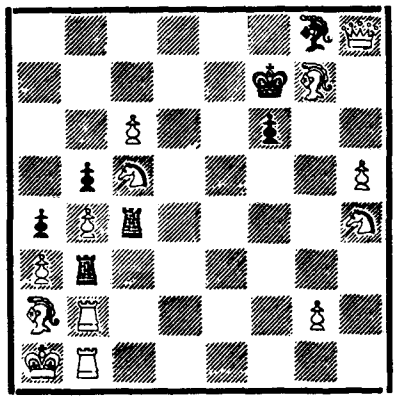
V. Alaikov
(«Shakhmatnyi Mysl», 1966)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

94

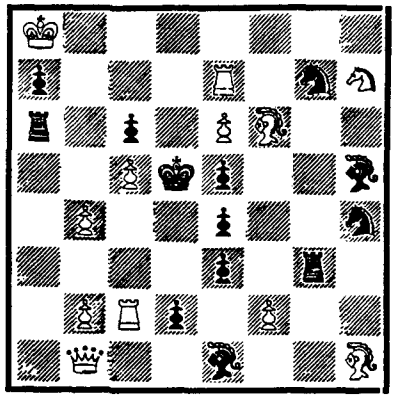
A. Kopnin
(Memorial Behting, 1969)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

95

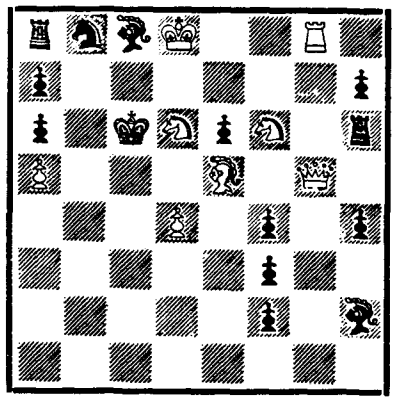
Vladimirov y Liapunov
(Concurso jubilar de la FSE, 1967-1968)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

96

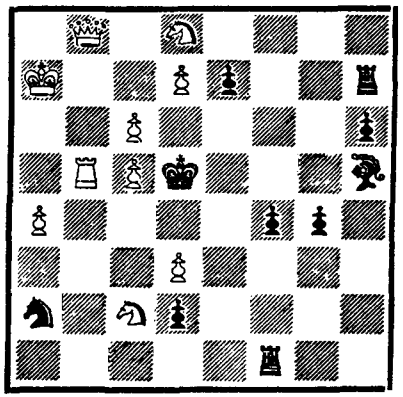
F. Giegold
(Campeonato de composición de Baviera, 1963)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

97

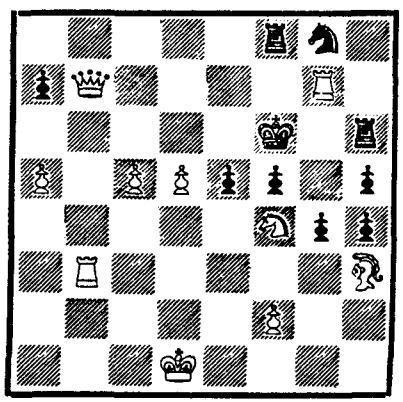
R. Kofman y A. Lobusov
(«Shakhmaty v SSSR», 1973)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

98

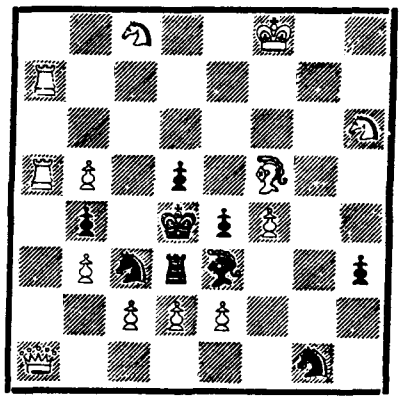
E. Brunner
(«Schweizerische Schachzeitung», 1950)



Mate en 4 jugadas

99

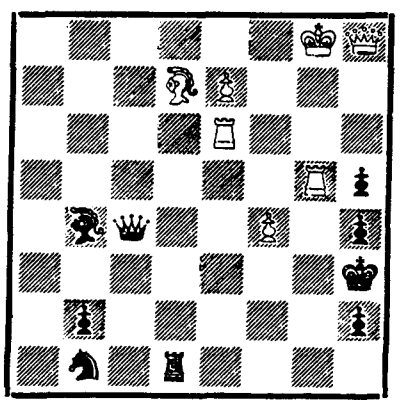
K. L. Larsen
(Match triangular de composición:
Dinamarca - Holanda - Polonia, 1934)
2.° premio



Mate en 4 jugadas

100

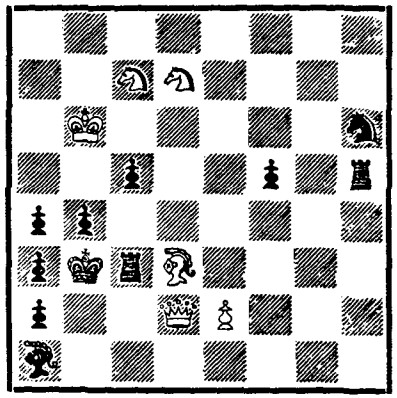
Dr. M. R. Vukcevic
(«Probleemblad», 1972)
2.° premio



Mate en 4 jugadas

101

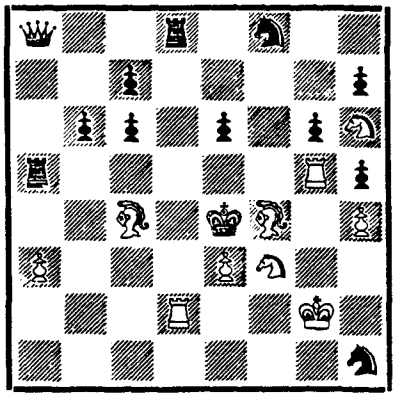
Dr. K. Wenda
(«Ceskoslovensky Sah», 1964)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

102

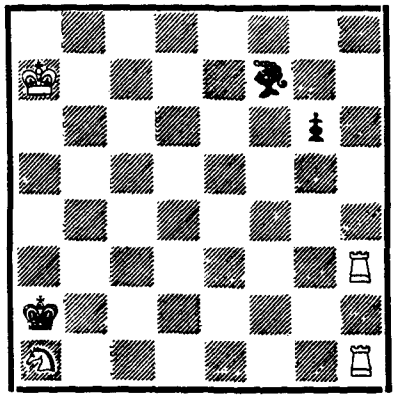
D. Kutzborski
(«Die Schwalbe», 1969)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

103

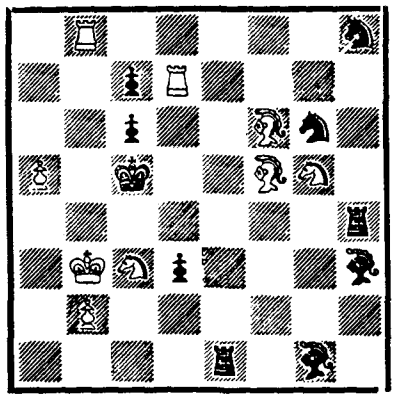
Dr. E. Zepler
(«Münchener Schachzeitung», 1934)



Mate en 4 jugadas

104

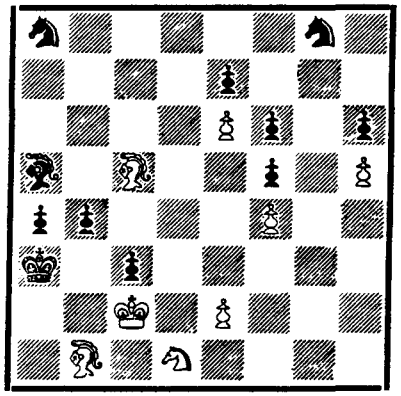
F. Chlubna
(«Schach-Echo», 1975)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

105

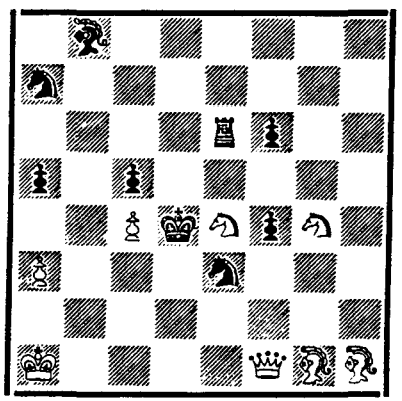
C. Seneca y Dr. L. Lindner
(«Die Schwalbe», 1935)



Mate en 4 jugadas

106

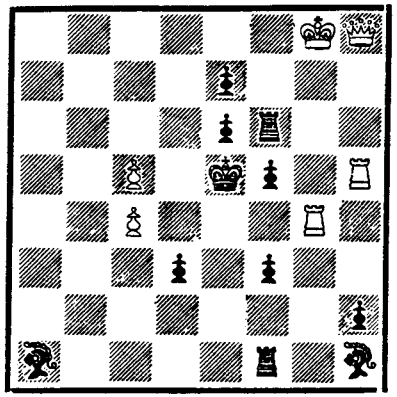
P. Drumare
(1.er Match de l'Amitié, 1964)
3.er premio



Mate en 4 jugadas

107

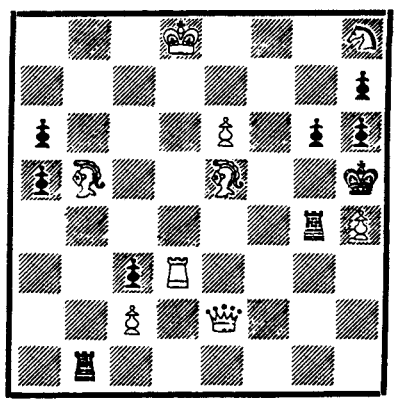
V. Bartolovich
(«Sahovski Vyesnik», 1962)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

108

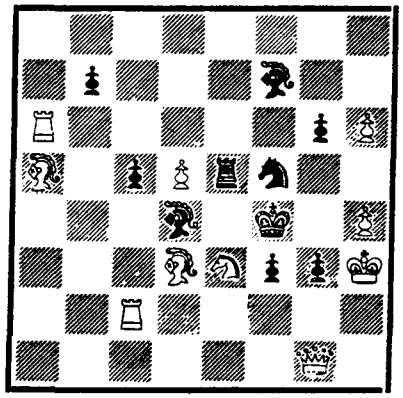
Dr. W. Massmann
(«Die Welt», 1959)



Mate en 4 jugadas

109

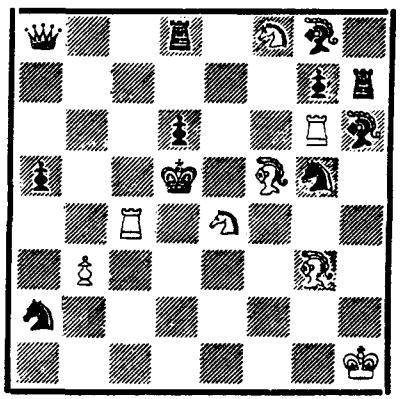
T. H. Amirov
(«Probleemblad», 1974)
1.er premio



Mate en 4 jugadas

110

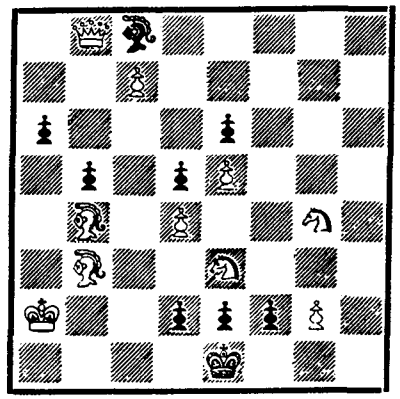
F. Chlubna
(«Schach», 1976)



Mate en 4 jugadas

111

R.-J. Millour
(«Thèmes-64», 1967)
2.° premio

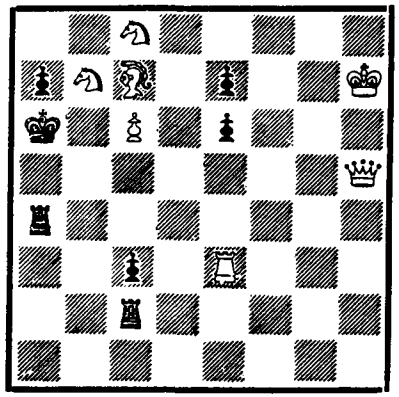


Mate en 4 jugadas

PROBLEMAS EN MÁS DE 4 JUGADAS

112

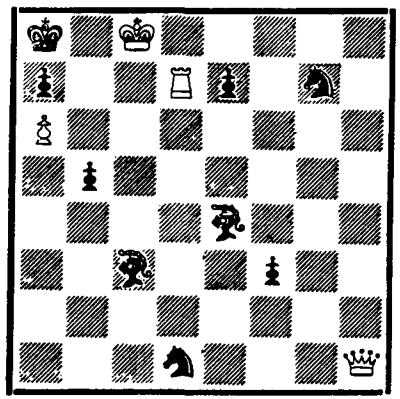
G. Léon-Martin
(Memorial Sackmann, 1928)



Mate en 5 jugadas

113

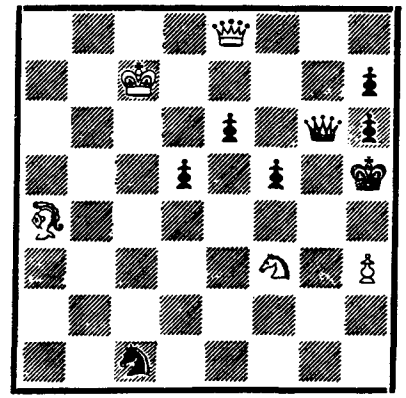
H. Lucke
(«Die Schwalbe», 1965)
1.er premio



Mate en 5 jugadas

114

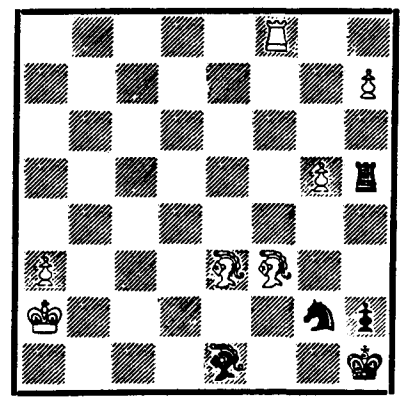
G. Slater
(«Wiener-Schachzeitung», 1960)
1.er premio



Mate en 5 jugadas

115

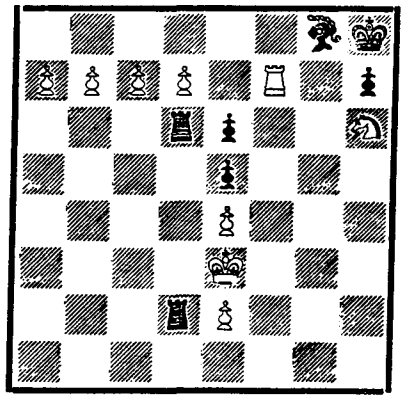
Dr. A. Kraemer y H. Grasemann
(«Deutsche Schachblätter», 1969)



Mate en 5 jugadas

116

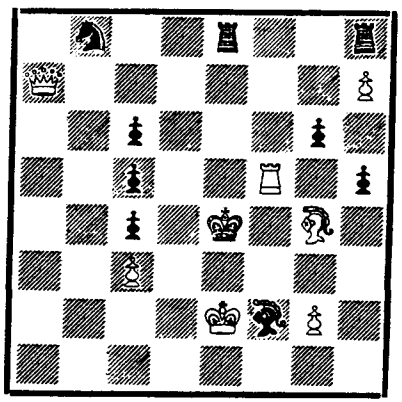
Dr. A. Kraemer
(«Deutsche Schachblätter», 1969)



Mate en 5 jugadas

117

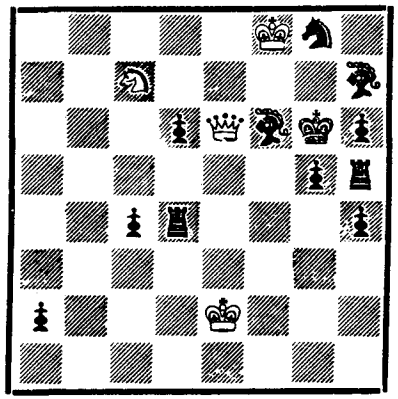
H. Vetter
(Memorial Chigorin, 1959)
3.er premio



Mate en 5 jugadas

118

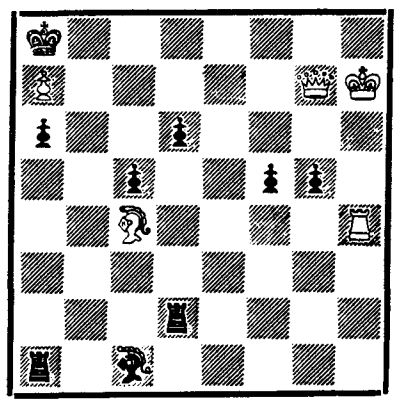
H. Klug y M. Zucker
(«Schach», 1967)
2.° premio



Mate en 5 jugadas

119

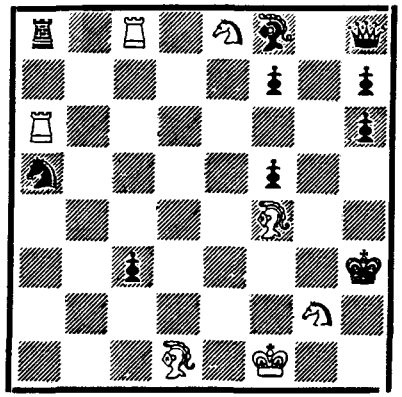
H. Lepuschutz
(«Schachmagazine», 1950)
1.er premio



Mate en 5 jugadas

120

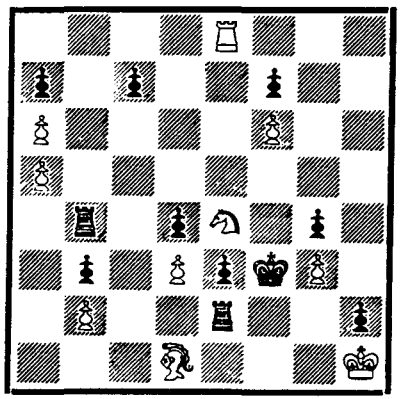
A. Johandl
(«Deutsche Schachblätter», 1964)
1.ª mención de honor



Mate en 5 jugadas

121

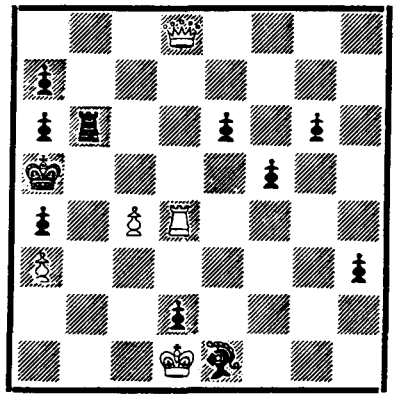
V. Tamminen
(«Aliupseeri», 1944)
1.er premio



Mate en 5 jugadas

122

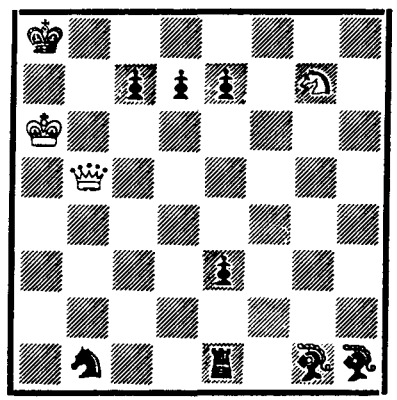
F. Fargette
(«Thèmes-64», 1976)
Recomendado



Mate en 5 jugadas

123

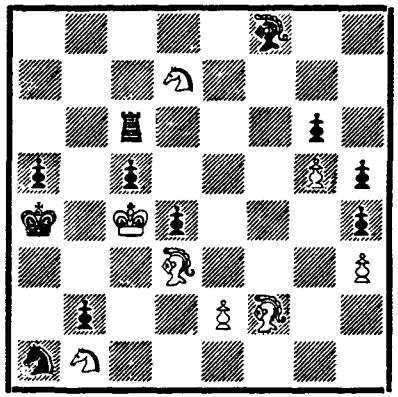
H. Erdenbrecher
(«Main-Post», 1967)
3.er premio



Mate en 5 jugadas

124

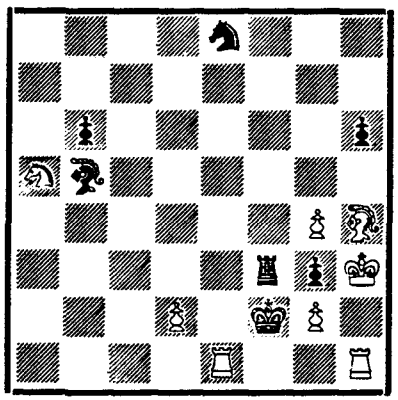
C. Seneca
(«Neue Leipziger Zeitung», 1927)
1.er premio



Mate en 5 jugadas

125

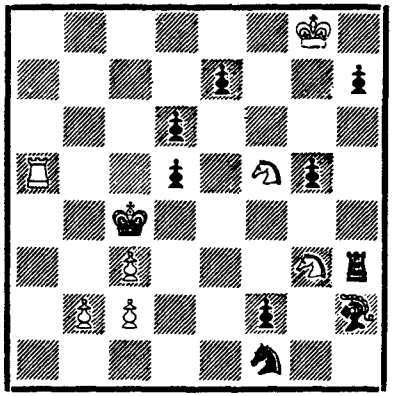
E. Visserman
(2.° Match de l'Amitié, 1968-1971)
4.° puesto



Mate en 5 jugadas

126

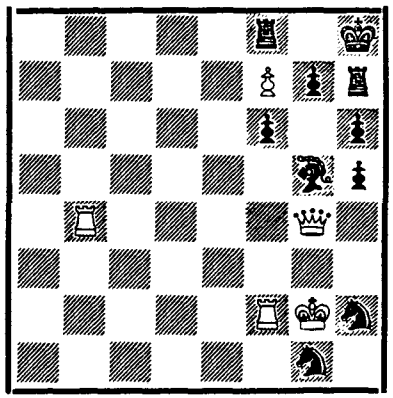
J. Vladimirov
(«64», 1970)
3.er premio
(10.° campeonato de composición de la URSS)
6.° puesto



Mate en 5 jugadas

127

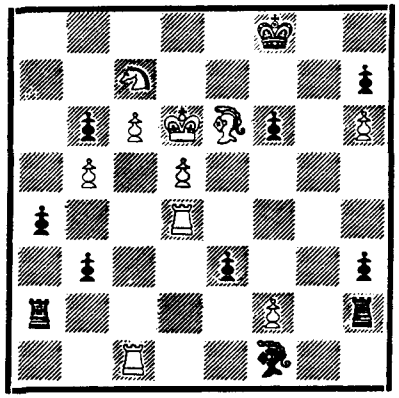
N. Maksak y V. Rosinski
(«Shakhmaty», 1969)



Mate en 5 jugadas

128

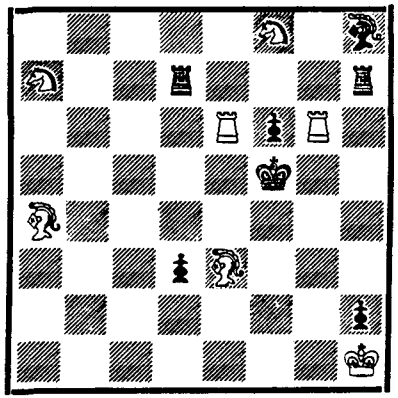
A. Rautanen
(Concurso jubilar «Suomi», 1966-1967)



Mate en 5 jugadas

129

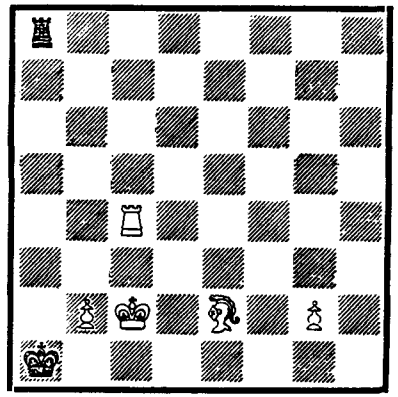
Dr. O. Trinks
(Concurso de la Federación Austríaca, 1926)
1.er premio



Mate en 6 jugadas

130

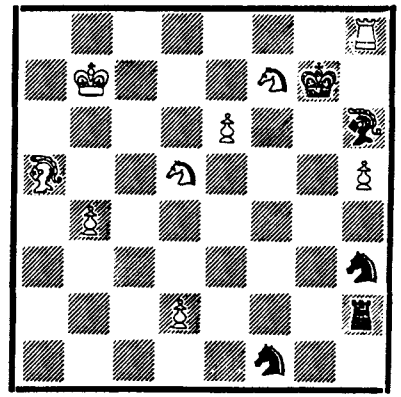
Dr. K. Fabel
(«Die Schwalbe», 1967)



Mate en 6 jugadas

131

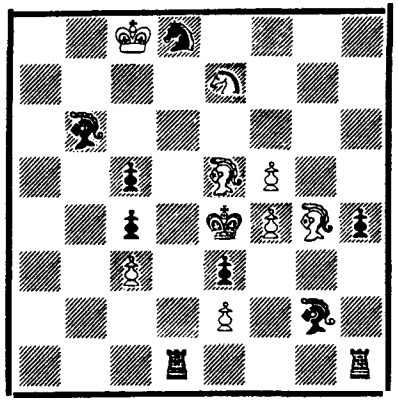
B. Fargette
(«Revue Suisse d'Échecs», 1970-1972)
2.a mención de honor



Mate en 6 jugadas

132

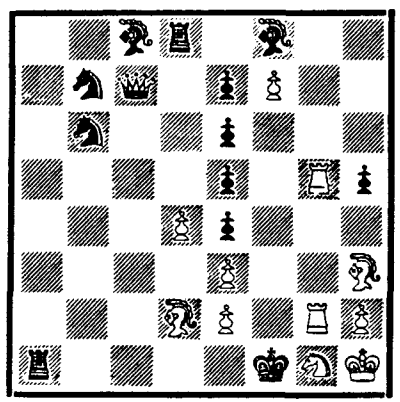
R. Paslak
(«Die Schwalbe», 1969)
3.er premio



Mate en 6 jugadas

133

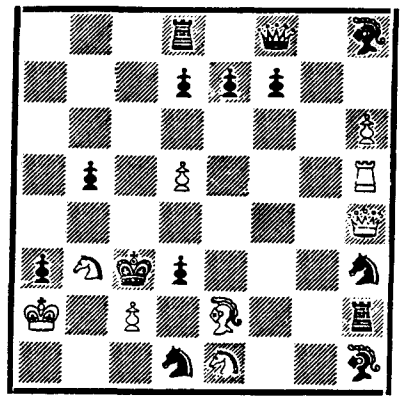
Loshinski y **Vladimirov**
(«Tochest' Velikogo Oktiabria», 1967.
Versión inédita, «Thèmes-64», 1974)
6.° premio



Mate en 6 jugadas

134

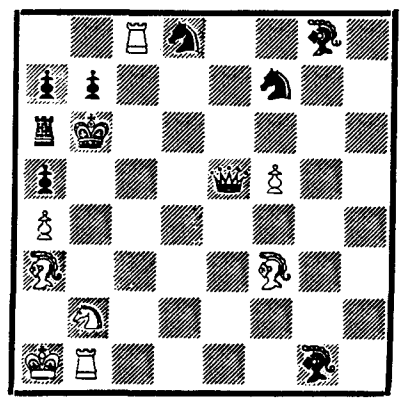
P. Drumare
(«Thèmes-64», 1971)
3.er premio



Mate en 7 jugadas

135

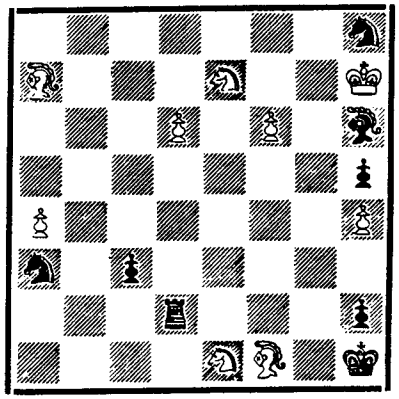
Popandopoulo y **Fokin**
(2.° concurso de la FIDE, 1959)
2.ª mención de honor



Mate en 7 jugadas

136

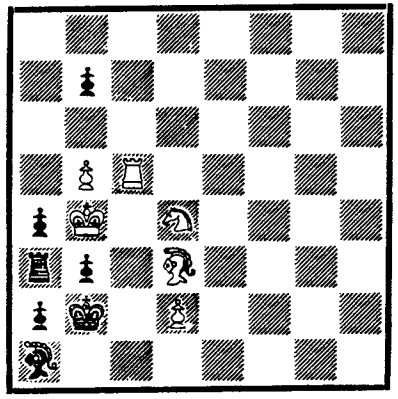
B. Fleisch
(«Thèmes-64», 1973)
Recomendado



Mate en 8 jugadas

137

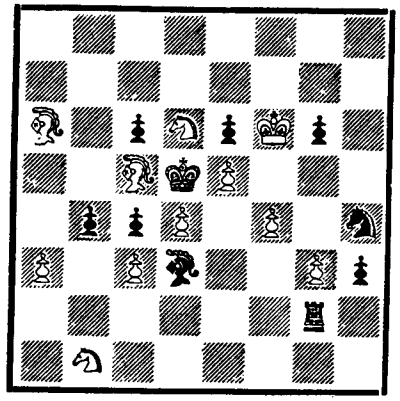
K. H. Ahlheim
(«Probleemblad», 1973)
1.er premio



Mate en 8 jugadas

138

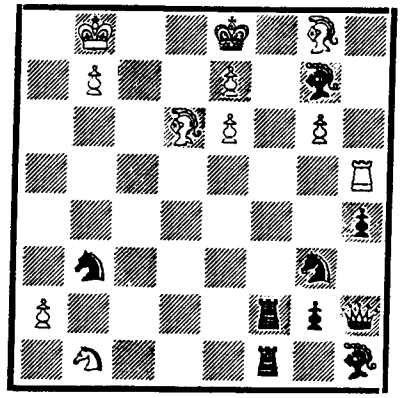
G. Murkisch
(«Schach-Echo», 1970)
1.er premio



Mate en 8 jugadas

139

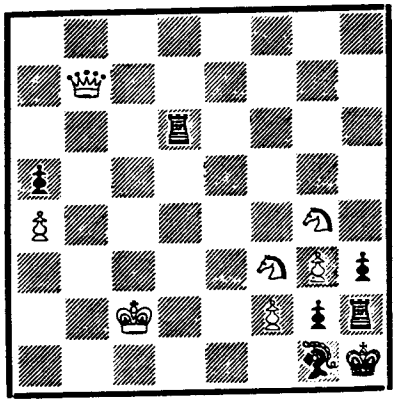
I. Dulbergs
(«Shakhmaty», 1972)
1.er premio



Mate en 9 jugadas

140

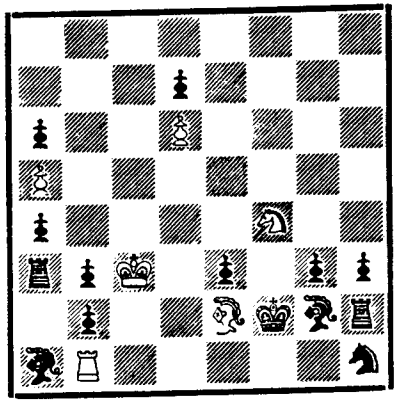
B. Fargette
(Dedicado a Camil Seneca con ocasión del 25.° aniversario de su rúbrica en «Le Figaro», núm. 1.300, 9/9/1976)



Mate en 11 jugadas

141

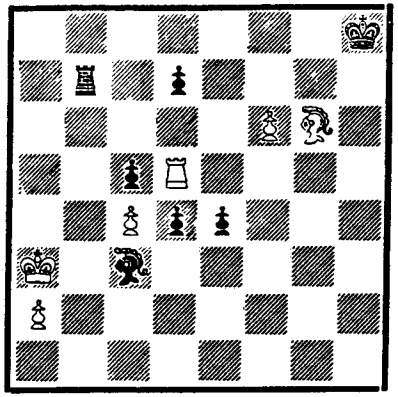
T. Kardos
(«Magyar Sakkvilag», 1949)
2.° premio



Mate en 12 jugadas

142

J. Kricheli
(«Thèmes-64», 1970)
2.° premio

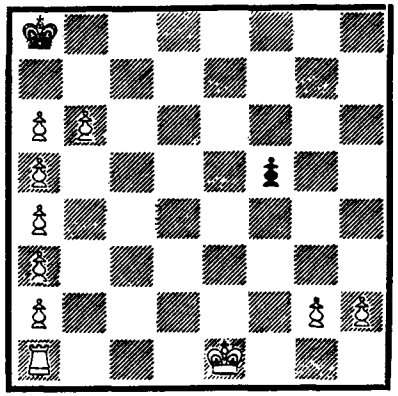


Mate en 19 jugadas

ANÁLISIS RETRÓGRADOS

143

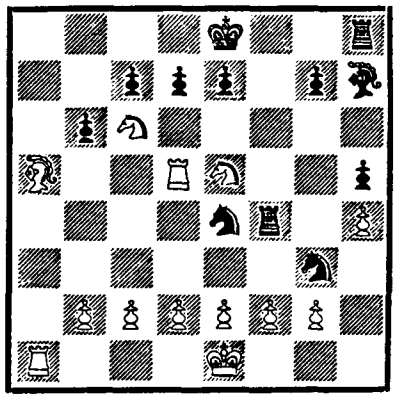
T. R. Dawson y V. Onitiu
(«Deutsche Marchenschachzeitung», 1935)



Mate en 2 jugadas

144

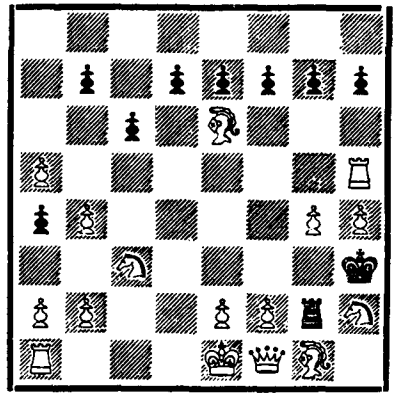
F. Lazard
(«La Stratégie», 1928)



Mate en 2 jugadas

145

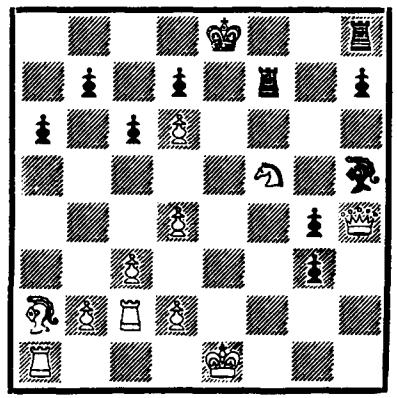
T. R. Dawson
(«Gazette Times», 1913)



Mate en 2 jugadas

146

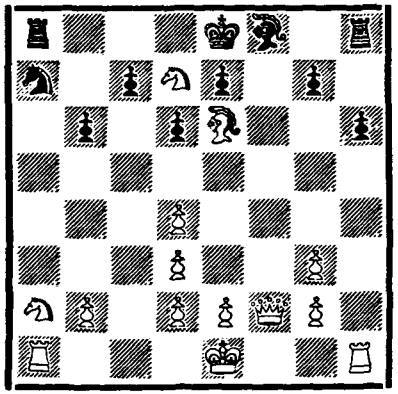
J. C. J. Wainwright
(«Reading Observer», 1912)



Mate en 3 jugadas

147

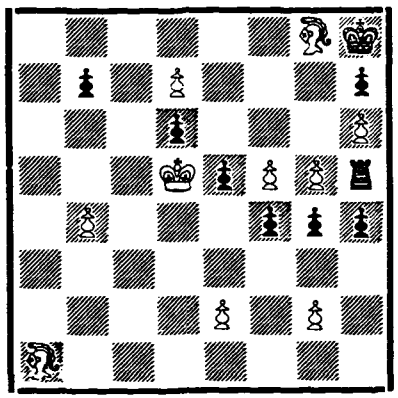
Ch. Wermelinger
(«Thèmes-64», 1961)



Mate en 3 jugadas

148

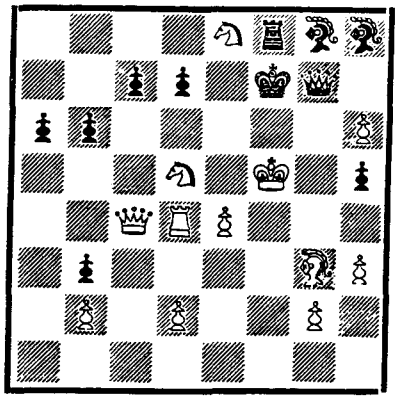
R. Lecomte
(«Magyar Sakkelet», 1954)
Dedicado a Jeanton-Lamarche



Mate en 2 jugadas

149

S. Rosenfeld
(«Deutsche Schachzeitung», 1923)

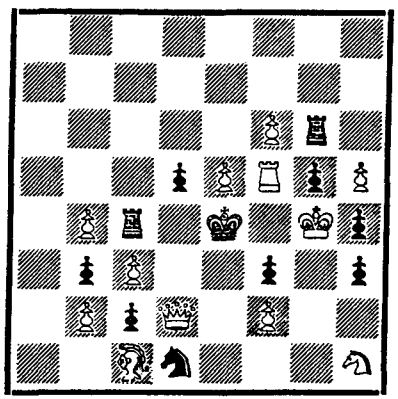


Mate en 2 jugadas

ATENCIÓN: En este enunciado hay un error. ¿Cómo debe modificarse?

150

W. Hunsdorfer
(«Tidskrift», 1908)



Mate en 2 jugadas

SOLUCIONES

1

Juego aparente (temático):
1. ..., D×d4 2. Cc5 mate
1. ..., T×d4 2. Cb4 mate
1. ..., A×d4 2. Cf2 mate

Juego real:
1. Cd2! (amenazando 2. Ae2 mate),
1. ..., D×d4 2. D×h7 mate
1. ..., T×d4 2. Dc4 mate
1. ..., A×d4 2. Dg3 mate
Mates cambiados en respuesta a las **tres autoclavadas.**

Por esta bella composición, François Michel, uno de nuestros mejores especialistas del problema «en dos jugadas», cuya desaparición hemos lamentado no hace mucho, recibió la medalla de plata de la Federación Internacional de Ajedrez.

2

1. Cg6! (amenazando 2. Ch4 mate),
1. ..., Cc6 2. Df6 mate
1. ..., Ac4 2. De5 mate
1. ..., Cac4 2. Dd3 mate
1. ..., Cec4 2. D×f3 mate
1. ..., Cg2 2. Dc5 mate
Si 1. ..., T×h3; 2. Tf4 mate.

Cuatro **desclavadas de la dama blanca** mediante interferencias en la casilla c4 y un mate en la línea de clavada.

¡Elegante e ingenioso!

3

1. Ce6! (amenazando 2. Cf8 o 2. Cc5 mate),
1. ..., D×e6 2. Dd1 mate
1. ..., R×e6 2. f8=C mate
1. ..., D×f7 2. C×c7 mate
1. ..., D×b5 2. Cd4 mate
Si 1. ..., Df4+; 2. C×f4 mate.

La clave, ampliativa, efectúa un movimiento de «switchback» en la última variante. **Cuatro autoclavadas** de la **dama negra desclavada.**

Ensayos:
1. T×g6?, T×f7
1. f8=D+?, o f×g8=C+?, A×g7!
1. f×g8=D+?, T×g7!
1. f8=C+?, Re8!
1. Af6?, Ce7!
1. Cg3?, b6!
1. C×f5?, Cf6

4

Ensayo temático:
1. Ac3?, Rf5 (variante-amenaza); 2. Ae6 mate
1. ..., D×e5 2. Cg3 mate
1. ..., A×e5 2. Cd6 mate
1. ..., C×e5 2. Dh7 mate
Refutación: 1. ..., Ad5!

Juego real:
1. Ae6!, R×e5 (variante-amenaza); 2. Ac3 mate
1. ..., D×e5 2. C×f2 mate
1. ..., A×e5 2. D×c6 mate
1. ..., C×e5 2. Cc3 mate

Otro ensayo: 1. Df7?, Ce7!

El cambio de la casilla de huida y de los mates (absolutamente distintos: las tres **autoclavadas** del ensayo se convierten en tres **autobloqueos** en el juego real), combinado con el mecanismo de la semibatería y del **tema Stocchi**, así como el efecto de **reciprocidad** producido por ambas claves, falsa y verdadera, confieren a esta obra (que es también un task) un innegable encanto.

¡Un problema moderno «con clase»!

5

Juego aparente:
1. ..., D×e6+ 2. d×e6 mate
1. ..., D×c2, o 1. ..., Df5 2. De3 mate
1. ..., Dd3 2. De5 mate
1. ..., D×g5 2. De4 mate

Juego real:
1. Dc6! (amenazando 2. Cb5 mate),
1. ..., D×c6+ 2. d×c6 mate
1. ..., D×c2 2. Dc4 mate
1. ..., Dd3 2. Dc5 mate
1. ..., D×g5 (o 1. ..., Df5) 2. D×c3 mate

Mates cambiados y **seis desclavadas de la dama blanca.** Un problema muy neto.

Ensayos:
1. Ce3? (amenazando 2. Cb5 mate), D×e6+!
1. Rb5? (amenazando 2. De5 o 2. De3 mate), Dd3+!
1. Td6? (con las mismas amenazas), D×e6!

6

Juego aparente (temático):
1. ..., Tf3 2. Cc5 mate
1. ..., Te3 2. Cb4 mate
1. ..., Td3 2. Cg5 mate

Juego real:
1. f5! (amenazando 2. Cb4 mate),
1. ..., Tf3+ 2. Cef4 mate
1. ..., Tge3+ (o 1. ..., Tee3) 2. Cdf4 mate
1. ..., Td3+ 2. Cdc7 mate

Jaques cruzados y **mates cambiados** mediante **juegos de baterías** con 2×3=6 **autoobstrucciones.** Un magnífico task, difícil de realizar.
Si 1. ..., Rf3 2. Cg5 mate
Si 1. ..., Rd3 2. Cc5 (o 2. Cef4) mate

Ensayos:
1. Cc5+?, Rf3 2. Ce3+, Ce4!
1. Cb4+?, Re3 2. f5+, Re2!

7

1. Ag8 (amenazando 2. T×d7 mate),
1. ..., Td6 2. Da2 mate
1. ..., Ad6 2. Tf5 mate
1. ..., d6 2. T×C7 mate
1. ..., Te6 2. C×e5 mate
1. ..., Ce6 2. Ce3 mate
1. ..., Tc4+ 2. Cf4 mate
1. ..., Rc4 2. Tf4 mate
1. ..., R juega 2. D×e5 mate

Tres fugas y **seis autoobstrucciones del rey.** Un task.

8

Ensayo temático I:
1. Ac1? (amenazando 2. Cf4 mate)
es refutado mediante 1. ..., Ad2!

Ensayo temático II:
1. Cg3? (amenazando 2. Td4 mate)
es refutado mediante 1. ..., De2!

Juego real:
1. Ce3! (amenazando 2. Dc2 mate),
1. ..., Ad2 2. Cf4 mate
1. ..., De2 2. Td4 mate

Los mates amenazados en los ensayos temáticos y sus refutaciones reaparecen en las variantes del juego real.

Todo ello constituye el tema moderno **Dombrovskis**, cuyo primer ejemplo es este problema:

Si 1. ..., Re2; 2. Dd1 mate.

9

La clave, según parece, ha de ser efectuada por el Ce3, pero puede elegir entre muchos movimientos.

Ensayos:
1. Cd5?, Df8!
1. Cef5?, Db5!
1. Cg2?, Dd6
1. Cg4?, Db4!

De donde se deduce que la jugada justa es:
1. Cf1! (con la cuádruple amenaza 2. Dc6 mate, 2. D×h7 mate.

2. Dh1 mate y 2. Dh4 mate). Las diversas amenazas se realizarán sucesivamente tras cada una de las defensas de la dama negra que refutan los ensayos:

1. ..., Df8 2. Dc6 mate
1. ..., Db5 2. D×h7 mate
1. ..., Dd6 2. Dh1 mate
1. ..., Db4 2. Dh4 mate

Original y muy armonioso.

10

1. De2! (amenazando 2. Df3 mate),
1. ..., Cf ad libitum 2. Cc7 mate **A**.
1. ..., C×e6 2. Td7 mate **B**.
1. ..., Ce ad libitum 2. Td7 mate **B**.
1. ..., Cc4 2. Ac6 mate **C**.
1. Td ad libitum 2. Ac6 mate **C**.
1. T×d4 2. Cc7 mate **A**.

Ciclo AB, BC, CA de **correcciones negras.**

Ensayos:
1. Df2?, Td juega!
1. Ac5?, T×d4!

11

Ensayo temático I:
1. Tb7? (amenazando 2. Dc8 mate **A**),
1. ..., D×b7 2. Df1 mate **B**
1. ..., Dc4 2. C×d6 mate **C**
Refutación: 1. ..., Cc2!

Ensayo temático II:
1. Tb5? (amenazando 2. Df1 mate **B**),
1. ..., D×b5 2. C×d6 mate **C**
1. ..., Db6 2. Dc8 mate **A**
Refutación: 1. ..., Da7!

Juego real:
1. Tb6! (amenazando 2. C×d6 mate **C**),
1. ..., D×b6 2. Dc8 mate **A**
1. ..., Cc4 2. Df1 mate **B**

Combinaciones **cíclicas** realizadas en una posición muy elegante; ensayos naturales.

Si 1. ..., Th6; 2. C×h6 mate.
Si 1. ..., e4; 2. Df4 mate.

12

Ensayo temático I:
1. Tg3? (amenazando 2. Cb3 mate),
1. ..., T×a7 2. Th6 mate
1. ...a T×f2 2. Tf8 mate
Refutación: 1. ..., D×f2!

Ensayo temático II:
1. Th3? (con la misma amenaza),
1. ..., T×a7 2. Tg6 mate
1. ..., D×f2 2. Tf8 mte
Refutación: 1. ..., T×f2!

Ensayo temático III:
1. Ag4? (amenazando 2. Ce6 mate),
1. ..., T×a7 2. Th6 mate
1. ..., T×f2 2. Tf8 mate
Si 1. ..., C×f4; 2. T×f4 mate.
Refutación: 1. ..., D×f2!

Ensayo temático IV:
1. Ah3? (con la misma amenaza),
1. ..., T×a7 2. Tg6 mate
1. ..., D×f2 2. Tf8 mate
Refutación: 1. ..., T×f2!

Juego real:
1. Ag8! (amenazando 2. Ce6 mate),
1. ..., T×f2 2. Tg6 mate
1. ..., D×f2 2. Th6 mate
Control cíclico de tres piezas negras antibatería.
Si 1. ..., d×c5+; 2. A×c5 mate.
Si 1. ..., d×c4; 2. T×d6 mate.
Otros ensayos: 1. Te3?, T×a7!, 1. A×d5?, b×c4!, 1. Af5?, C×f4!, 1. Td3+?, C×d3!

13

Ensayo I:
1. Tc2? (amenazando 2. e4 mate),
1. ..., Th4 2. Dc6 mate
1. ..., Dg6 2. Cd6 mate
1. ..., Te1 2. Tc5 mate
Refutación: 1. ..., De7!

Ensayo II:
1. Tf7 (con la misma amenaza),
1. ..., Te1 2. Cd6 mate
1. ..., Th4 2. Cc5 mate
Refutación: 1. ..., Dg6!

Juego real:
1. Tf6! (con la misma amenaza),
1. ..., Dg3 2. Cc5 mate
1. ..., Te1 2. Dc6 mate
1. ..., Th4 2. Td6 mate
Tanto en los juegos virtuales como en el juego real, **control cíclico de tres mates** (dos de los cuales son de batería) mediante tres piezas negras.
Tema favorito del autor.

14

Juego aparente:
1. ..., Rd5 2. D×h1 mate
1. ..., Rf5 2. D×g4 mate

Juego real:
1. Af4!! (amenazando 2. Ce3 mate),
1. ..., Rd5 2. C×b6 mate
1. ..., Rf5 2. Cd6 mate
1. ..., Rd4 2. D×d3 mate
1. ..., R×f4 2. D×g4 mate
Clave biampliativa, **mates cambiados en respuestas a las fugas del rey, juegos de batería** directos e indirectos.
Un bonito problema clásico, realizado por un especialista del estilo moderno.

15

Juego aparente:
1. ..., T×f3+ 2. C5×f3 mate
1. ..., Te6+ 2. C×e6 mate

Juego de ensayos:
1. C5h3? (amenazando 2. De4 mate),
1. ..., Df2+ 2. C×f2 mate
1. ..., D×g1+ 2. C×g1 mate
Refutación: 1. ..., g2!

Juego real:
1. Ce4! (amenazando 2. D×g3 mate),
1. ..., A×d2+ 2. C×d2 mate
1. ..., Ac5+ 2. C+c5 mate
Tres pares de **jaques cruzados** mediante **tres baterías.** Un bello problema.

16

La retirada del AR blanco sugiere inmediatamente 2. Dd5 mate, pero hay mucho donde elegir, como se desprende de estos ensayos plausibles:
1. Aa2?, Tb7!
1. Af7?, Ae6!
1. Ae4?, Cf4!
1. Ac4? o 1. Af3?, Cb7!
En el juego real, dicho alfil se mueve efectivamente, aunque no para ceder a la dama la casilla d5.
1. Ac6!! (bloqueo)
1. ..., d5 2. Ae5 mate
1. ..., A ad libitum 2. Dh8 mate
1. ..., T ad libitum 2. Tc4 mate
1. ..., Cc ad libitum 2. Te4 mate
1. ..., Ch ad libitum 2. Af2 mate
El ensayo 1. Cf4? (provocando igualmente un bloqueo) se refuta con brillantez por medio de 1. ..., Tb2!! (clavando la torre blanca de c2).
Un problema lleno de añagazas, contra el que se han estrellado algunas de nuestras más agudas mentes.

17

Ensayos:
1. Tc3?, d×c3!
1. Td3?, Cb5+!
1. Fe3?, A×e4!
1. Tf3?, Te7!
1. Tg3?, A×h3!
1. Tb2?, d3!
1. Dd3?, A×h3!

Juego real:
1. Tb1!! (amenazando 2. Te6 mate),
1. ..., d3 2. Db2 mate
1. ..., A×h3 2. D×h2 mate

1. ..., Te7 2. D×h5 mate
1. ..., A×e4 2. D×e4 mate
1. ..., Cb5+ 2. D×b5 mate
1. ..., T×d7+ 2. C×d7 mate
Siete ensayos, de los que seis son temáticos; cuatro fracasan debido al mecanismo **bivalvo** que se da entre las piezas blancas. Clave ingeniosa y construcción perfecta. Este problema, obra del joven compositor francés G. Doukhan, ha resistido a la perspicacia de varios de nuestros especialistas.

18

Ensayo temático I:
1. Da7? (amenazando 2. Tg2 mate),
1. ..., Tc1 2. Dd4 mate
1. ..., T×e3 2. D×e3 mate
Refutación: 1. ..., Ab6!

Ensayo temático II:
1. Db7? (amenazando 2. Dg2 mate),
1. ..., Tc1 2. Dd5 mate
1. ..., T×e3 2. Db2 mate
Refutación: 1. ..., Cc6!

Ensayo temático III:
1. Dh7? (amenazando 2. Dh2 mate),
1. ..., Tc1 2. Dd3 mate
1. ..., T×e3 2. Dc2 mate
Refutación: 1. ..., Ch6!

Juego real:
1. Ac5! (amenazando 2. Tg2 mate).
1. ..., Tc1 2. Dd6 mate
1. ..., T×e3 2. A×e3 mate
Zagoruiko de 4 fases.
Un task moderno.

19

Ensayo temático I:
1. C×f6? (amenazando 2. Dd4 mate),
1. ..., Ce6 2. Ch5 mate
1. ..., Ce2 2. Tf2 mate
1. ..., f×g4 2. T×g4 mate
Refutación: 1. ..., Cf3!

Ensayo temático II:
1. Cd6? (con la misma amenaza),
1. ..., Ce6 2. D×f5 mate
1. ..., Ce2 2. Df3 mate
1. ..., f×g4 2. De4 mate
Refutación: 1. ..., c5!

Juego real:
1. Cg5! (con la misma amenaza),
1. ..., Ce6 2. C×e6 mate
1. ..., Ce2 2. Ch3 mate
1. ..., f×g4 2. Te4 mate
Si 1. ..., c5; 2. Dd6 mate.

Forma última del **tema Zagoruiko**, con 3×3=9 mates distintos en respuesta a las mismas defensas. Los ensayos temáticos —uno de los cuales contiene tres mates dados por la dama **desclavada**— son naturales.

Su armonioso conjunto y esmerados detalles hacen de este mecanismo magistral una espléndida obra moderna.

20

Juego aparente:
1. ..., Re3 2. Ce2 mate
1. ..., Rg3 2. Cd5 mate

Juego de ensayo:
1. D×c6 (amenazando 2. Cd5 mate),
1. ..., Re3 2. De4 mate
1. ..., Rg3 2. Df3 mate
Refutación: 1. ..., Tb3!

Juego real:
1. Dg7! (amenazando 2. De5 mate),
1. ..., Re3 2. Cd5 mate
1. ..., Rg3 2. Ce2 mate

Zagoruiko con una originalidad: entre los juegos aparente y real se dan mates **intercambiados.**

21

Juego aparente:
1. ..., Ad ad libitum+ 2. Ce6 mate
1. ..., C ad libitum+ 2. Ce2 mate
Estas mismas variantes sirven para el ensayo temático:

1. Cd8? (amenazando 2 Cc6 mate), refutado únicamente por medio de 1. ..., e×f4!

La clave 1. C×e5!! (amenazando 2. Cc6 mate) crea una casilla de fuga e introduce dos mates cambiados en respuesta a las mismas defensas:
1. ..., Ad ad libitum+ 2. Cfg6 mate
1. ..., C ad libitum+ 2. Cfd3 mate

Por otra parte, conserva los mismos mates del juego aparente en respuesta a dos nuevas defensas (que son correcciones negras):
1. ..., A×e5+ 2. Ce6 mate
1. ..., C×e5+ 2. Ce2 mate
Si 1. ..., R×e5; 2. Dc3 mate.

Excelente reunión de los temas **Zagoruiko** y **Ruchlis**, con clave ampliativa y bellas variantes de **jaques cruzados.**

Una obra magnífica, digna del primer premio (ex aequo) otorgado por el juez Pierre Monréal.

22

Juego aparente temático:
1. ..., T ad libitum 2. T×f6 mate
1. ..., Cg ad libitum 2. Ch6 mate
1. ..., d4 2. A×e6 mate

Juego real:
1. C×e4!! (bloqueo),
1. ..., T ad libitum 2. C×d6 mate
1. ..., T×e4 2. T×f6 mate
1. ..., Cg ad libitum 2. D×h7 mate
1. ..., Ce ad libitum 2. C×g3 mate
1. ..., d4 2. D×e6 mate
1. ..., C×e4 2. Ch6 mate
1. ..., d×e4 2. A×e6 mate

Tres mates cambiados y tres idénticos, pero estos últimos en respuesta a defensas distintas:
1. ..., R×e4 2. Ac2 mate
1. ..., h6 2. Dg6 mate

Un problema rico en ideas, donde se reúnen los elementos característicos de los **temas Ruchlis, Zagoruiko** y **Stocchi.**

23

Ensayo temático:
1. Cc6? (amenazando 2. Cfe5 mate),
1. ..., A×c6 2. D×d3 mate

1. ..., R×c6 2. Ce5 mate
1. ..., A×d6+ 2. T×d6 mate
1. ..., D×f5 2. De4 mate
(no 2. Cfe5+ a causa de 2. ..., De6! o 2. ..., Df7!! parada Schiffmann).
Refutación: 1. ..., g×f3!

Juego real:
1. f4! (amenazando 2. Cg5 mate),
1. ..., Ad7 o Ae8 2. D×d3 mate
1. ..., De4 2. Ce5 mate
1. ..., A×d6+ 2. C×d6 mate
1. ..., D×f5 2. Ch8 mate
(no 2. Cg5+ a causa de 2. ..., De6! o 2. ..., Df7! parada Schiffmann).
Si 1. ..., Re4; 2. Dg2 mate.
Tanto el juego de ensayo como el juego real ofrecen en las cuatro variantes consideradas dos a dos: 1) los mismos mates en respuesta a defensas distintas; 2) mates distintos en respuesta a las mismas defensas.
Se encuentran, pues, reunidos los elementos fundamentales de la estrategia **Ruchlis y Zagoruiko**, además del mecanismo de la **parada Schiffmann** (dos veces).
Un problema interesante.

24

Ensayos temáticos:
1. Cg4? (amenazando 2. Ce3 o 2. Ce5 mate), Ae5+; 2. C×e5 mate.
Refutación: 1. ..., T×f!!
1. Cfd3? (amenazando 2. Cb2 o 2. Ce5 mate), Dh2+ o De5+; 2. C(×)e5 mate.
Refutación: 1. ..., Tf4!
1. Ce4? (amenazando 2. Cd2 mate), T×f1; 2. De6 mate.
Refutación: 1. ..., Ac5!

Juego real:
1. Cd1! (amenazando 2. Cb2 o 2. Ce3 mate), T×f1; 2. Dc6 mate; o 1. ..., Tf4; 2. De6 mate.
Una realización artística del moderno **tema Michel.**
El ensayo 1. D×f6? se refuta únicamente por medio de 1. ..., Ae4!

25

Juego aparente:
1. ..., c×b3 2. d4 mate
1. ..., d4 2. c×d4 mate
1. ..., Ac7 2. D×e7 mate
1. ..., g3 o g×h3 2. f4 mate
1. ..., C juega 2. D×d5 mate

Juego real:
1. Cf4!! (bloqueo),
1. ..., c×b3 2. Cd3 mate
1. ..., d4 2. D×d4 mate
1. ..., Ac7 2. D×c7 mate
1. ..., g3 2. De6 mate
1. ..., C juega 2. C×g6 mate
Un **«bloqueo completo»** con todos los mates cambiados. La clave, ampliativa, permite un mate añadido:
1. ..., R×f4 2. Dd6 mate

26

Ensayos:
1. Df6?, Te4!
1. Cf6?, Ae4!
1. Te4?, Tb6!
1. Db1?, Tb6!

Juego real:
1. Tf6! con las variantes-amenazas:
1. ..., T×f6 2. T×d4 mate
1. ..., A×f6 2. Aa6 mate
Y las variantes temáticas:
1. ..., Te4 2. D×d3 mate
1. ..., Ae4 2. Ce3 mate
Novotny y Grimshaw en los juegos virtual y real.
Si 1. ..., D×d5+; 2. A×d5 mate.

Otros ensayos:
1. Ac6?, a×b4!
1. T×h6?, a×b4!
1. Tg6?, a×b4!
1. T×a5?, Df8!
Un problema que ha hecho verdaderos estragos entre los «solucionistas».

27

Ensayo temático I:
1. Cd×f2? (amenazando 2. Cg4 mate),
1. ..., Re5 2. Cd3 mate
1. ..., D×b2 2. D×e6 mate
Refutación: 1. ..., T×b2!

Ensayo temático II:
1. Ch×f2? (amenazando 2. Ce4 mate),
1. ..., Rg5 2. Ch3 mate
1. ..., T×b2 2. Dh4 mate
Refutación: 1. ..., D×b2!

Juego real:
1. A×f2! (amenazando 2. Ah4 mate),
1. ..., R×e7 2. Ac5 mate
1. ..., D×b2 2. D×e6 mate
1. ..., T×b2 2. Dh4 mate

Tres **movimienos «switchback»** de tres piezas blancas en respuesta a las tres fugas del rey, autorizadas por los ensayos temáticos y el juego real.

Una obra de agradable armonía.

28

Juego aparente (temático):
1. ..., Ag5 2. Th4 mate
1. ..., Tg2+ 2. Cf2 mate

Juego real:
1. Ce2! (amenazando 2. Cd4 mate),
1. ..., Ag5+ 2. Tf4 mate
1. ..., Tg2 2. Cdf4 mate

Intercambios estratégicos de los efectos producidos por las jugadas defensivas de las dos piezas negras T y A. Tal es la sustancia del tema A2 del primer match de la F.I.D.E.

Clave ampliativa y juego activo de batería.

Si 1. ..., R×e6; 2. Te4 mate.

29

La retirada del Ce4 (amenazando 2. Te4 mate) salta a la vista, pero hay muchos sitios adonde ir. Los siete ensayos temáticos que siguen son refutados de siete maneras diferentes:

1. Cec3?, Te2!
1. Cec5?, Te6!
1. Cd2?, Tc2×c4!
1. Cd6?, Tc6×c4!
1. Cf6?, Tc8!
1. Cg5?, f2!
1. Cf2?, A×f2!

Juego real:
1. Cg3! (amenazando 2. Te4 mate),
1. ..., Te2 2. Dc3 mate
1. ..., Te6 2. Dc5 mate
1. ..., Tc2×c4 2. Dd2 mate
1. ..., Tc6×c4 2. Dd6 mate
1. ..., Tc8 2. Ag7 mate
1. ..., f2 2. Ae3 mate

El task del **rosetón completo** del caballo blanco en los ensayos y el juego real, todo ello construido con elegancia.

30

1. Cd1!
1. ..., T×b8 (variante-amenaza) 2. Cd2 mate
1. ..., T×b3 2. Cec3 mate
1. ..., T×c5 2. C×c5 mate
1. ..., Td7 2. Cd6 mate
1. ..., Tf7 2. Cf6 mate
1. ..., Tg7+ 2. Cg5 mate
1. ..., Rd3 2. Cg3 mate
1. ..., Ac1 2. Cef2 mate

Si 1. ..., R×b3; 2. Db2 mate.

Rosetón completo del caballo blanco en ataque por medio de una batería. Clave ampliativa y jaques cruzados, etcétera.

Un task que siempre gusta.

31

1. Cf2 (con 7 amenazas simultáneas de mate: 2. De4; 2. Dc5; 2. Dc3; 2. Df4; 2. d4; 2. Te1; 2. Cd3, que se realizan alternativamente, como sigue),
1. ..., T×g3 2. De4 mate
1. ..., T×h4 2. Dc5 mate
1. ..., Tf ad libitum 2. Dc3 mate
1. ..., C o A×f2 2. Df4 mate
1. ..., a×b4 2. d4 mate

1. ..., e×f5 2. Te1 mate
1. ..., C×g3 2. Cd3 mate

Mecanismo muy preciso que presenta en forma de task el conocido **tema Fleck.**

32

1. Da4! (amenazando 2. Ad6 mate),
1. ..., f×e4 2. Da5 mate
1. ..., C×e4 2. Cc6 mate
1. ..., A×e4 2. D×a1 mate
1. ..., T×e4 2. b8= D o A mate
1. ..., D×e4 2. h8=D o A mate
1. ..., R×e4 2. Ac3 mate

Un **Stocchi** de gran clase.

33

Juego aparente:
1. ..., T×e5 2. Dd2 mate
1. ..., A×e5 2. Dg2 mate
1. ..., C×e5 2. Cf4 mate

Juego real:
1. C×c5! (amenazando 2. Dd4 mate),
1. ..., T×e5 2. Td3 mate
1. ..., A×e5 2. Ae4 mate
1. ..., C×e5 2. Ce7 mate
Si 1. ..., R×e5; 2. T×h5 mate.

Mates cambiados en respuesta a las autoobstrucciones producidas en la casilla e5.

Tema Stocchi duplicado de manera original en una construcción impecable.

Ensayos:
1. De3? o 1. T×h5?, g×f6!
1. Cb6+?, R×e5!

34

Ensayo temático I:
1. Te4? con las variantes-amenazas:
1. ..., T×e4 2. D×d5 mate
1. ..., A×e4 2. De8 mate

Si 1. ..., Tc3; 2. Tb4 mate.
Refutación: 1. ..., Ac3! (ya que no es posible 2. Ad3).

Ensayo temático II:
1. Ae4? con las misma variantes-amenazas.
Si 1. ..., Ac3; 2. Ad3 mate.
Refutación: 1. ..., Tc3! (ya que no es posible 2. Tb4).

Juego real:
1. Tc3! con las variantes-amenazas:
1. ..., T×c3 2. Tb4 mate
1. ..., A×c3 2. Ad3 mate
Si 1. ..., Te4; 2. D×d5 mate.
Si 1. ..., Ae4; 2. De8 mate.

Una sinfonía de **interceptaciones Grimshaw** y **Novotny** en el ataque y la defensa con efectos **recíprocos** entre los juegos virtuales y real.

Un conjunto prodigioso.

35

1. c8=C! (bloqueo)
1. ..., Tb4 2. Cd6 mate
1. ..., Tc4 2. D×d5 mate
1. ..., Ta a otro sitio 2. T×d4 mate
1. ..., Tg5 2. T×f4 mate
1. ..., Tf5 2. D×f5 mate
1. ..., Th a otro sitio 2. Df5 mate
1. ..., Ag5 2. Df5 mate
1. ..., Ah a otro sitio 2. T×f4 mate
1. ..., Ab3 2. Te2 mate
1. ..., Ac4 2. T×d4 mate
1. ..., Ab1 2. D×d5 mate
1. ..., D por la 3.ª fila 2. Cd6 mate
1. ..., D por la diagonal a3/f8 2. Te2 mate
1. ..., d3 2. Te1 mate
1. ..., f3 2. Cg3 mate
1. ..., f5 2. D×e5 mate

Un task sin precedentes: **nueve variantes de interceptación** (destacadas en negritas). La marca establecida en 1961 era de ocho.

36

El tentador ensayo 1. Ae4? (amenazando simultáneamente los tres mates temáticos 2. D×c6, 2. D×d4 y 2. D×f7) se refuta únicamente por medio de 1. ..., D×f6!

Asimismo el ensayo 1. Aa3? (que permite la ejecución alternativa de los tres citados mates temáticos en respuesta a las defensas temáticas 1. ..., Te4, 1. ..., Ae4 y 1. ..., Ce4) es refutado mediante 1. ..., C×a3!

Los demás ensayos lógicos como 1. Ac5?, Ad6? y 1. Ae7? (que permiten la realización alternativa de los mismos mates temáticos) se refutan respectivamente por medio de 1. ..., Te4!, 1. ..., Ae4! y 1. ..., Ce4!

Por tanto, la solución es:

1. Af8! (amenazando 2. Tb4 mate), a lo que siguen los tres mates mencionados en respuesta a las defensas temáticas:

1. ..., Te4 2. D×c6 mate
1. ..., Ae4 2. D×d4 mate
1. ..., Ce4 2. D×f7 mate

Un programa bien lleno, donde las **interceptaciones dañinas**, negras y blancas, se funden en un todo armonioso.

37

Se ha prestado atención a las fugas del rey negro.

Juego aparente:

1. ..., Ra4 2. C×c3 mate
1. ..., R×a6 2. Ad3 mate
1. ..., Rc4 2. C×e3 mate
1. ..., Rc6 2. Cd4 mate

En cambio, en respuesta a 1. ..., c×d2 o 1. ..., e×d2 no hay ningún mate preparado. Es claro, por consiguiente, que el Pd2 debe jugar, pero ¿adónde?

Si 1. d3?, R×a6!
Si 1. d×c3?, Ra4!
Si 1. d×e3?, Rc4!

Así pues, la clave tiene que ser 1. d4! (bloqueo) con el único juego cambiado:

1. ..., Rc6 2. b5 mate

Armoniosa correspondencia entre los movimientos del rey negro (**fuga en estrella**) y los del peón blanco (**albino**).

38

1. Dg5! (bloqueo),

1. ..., Rc4 2. Cce3 mate
1. ..., Rc5 2. Cb4 mate
1. ..., Rc6 2. Cf×d4 mate
1. ..., Re4 2. C×d6 mate

1. ..., Re5 2. Cg3 mate
1. ..., Re6 2. Ch6 mate

Aunque ya realizado anteriormente (por Laws y Mackenzie en «Chess Monthly», 1885), este dificilísimo task ofrece en el problema de Van Dijk una particularidad digna de interés: los seis mates que siguen a las **seis fugas del rey** negro son dados únicamente **por caballos.**

39

La libertad de movimientos del rey negro no deja lugar a dudas sobre el papel activo e inmediato de la batería real de las blancas. Pero ¿cómo proceder?

Los cuatro ensayos temáticos que mencionamos a continuación y constituyen una verdadera **fuga en estrella del rey blanco** se refutan mediante la **fuga en estrella del rey negro** estéticamente sincronizada con las cuatro **autoclavadas** alternativas de los peones blancos g2, c7, g7 y c2.

Ensayos temáticos:

1. Rf2+?, Rf5!
1. Rf4+?, Rd7!
1. Rd4+?, Rf7!
1. Rd2+?, R×d5!

Juego real:

1. Rd3+!

1. ..., Rf5 2. g4 mate
1. ..., Rd7 2. c8=D mate
1. ..., Rf7 2. g×f8=D mate
1. ..., R×d5 2. Aa3 mate

Un task moderno de calidad.

40

Ensayo temático:

1. f×e7? (amenazando 2. A×f5 mate),

1. ..., d4 2. D×b7 mate
1. ..., Af6 2. C×f6 mate
1. ..., C×e7 2. Cd6 mate
1. ..., T×h7 2. g×f3 mate
1. ..., d×e2 2. C×e3 mate

Los temas defensivos de estas variantes son, por su orden: **casilla de huida, interferencia, protección, supresión, desclavada.**

Refutación: 1. ..., f×e2!

Juego real:
1. T×e7! (amenazando 2. T×e5 mate),
1. ..., d4 2. D×b7 mate
1. ..., A×f6 2. C×f6 mate
1. ..., C×e7 2. Cd6 mate
1. ..., T×h7 2. g×f3 mate
1. ..., d×e2 2. C×e3 mate

Aquí los temas defensivos son, respectivamente: **interferencia, protección, supresión, desclavada, casilla de huida.**

El objeto principal de la presente sección, a saber, el **cambio de temas defensivos**, se realiza magistralmente y con un mecanismo perfecto en este problema. Precisemos, de paso, que se trata del campeonato del mundo **por equipos**, organizado bajo los auspicios de la F.I.D.E.

41

Ensayos temáticos:
1. Ab3? (amenazando 2. A×d5 mate), Ag2!
1. Cf5? (amenazando 2. Cd4 o 2. Cg7 mate), Cg×f5!

Juego real:
1. Aa4! (amenazando 2. T×d6+, c×d6; 3. Ad7 mate),
1. ..., Ce2; 2. Cf5! (amenazando 3. Cg7 mate), Ae5; 3. Cc5 mate.
1. ..., Cge4; 2. Ab3! (amenazando 3. A×d5 mate), Cf6; 3. Te7 mate.

Tema de Dresde duplicado con **autobloqueos** en e5 y f6.
Un problema estratégico sin tacha.

42

1. Ac6!
Variante-amenaza (temática):
1. ..., f4; 2. Dd8! (amenazando 3. D×d5 mate), Ce ad libitum (Cc5); 3. Db6 (D×f6) mate.
1. ..., b×a4; 2. Da5! (con la misma amenaza; si 2. Dd8?, Rc5!), Ce ad libitum (Cc5); 3. Db6 (D×c3) mate.
1. ..., Cc5; 2. D×f7! (amenazando 3. D×f6 mate), Cc ad libitum (Ce4); 3. Ce6 (D×d5) mate; si 2. ..., C×f7; 3. C×f5 mate.
Tres bellas variantes de **corrección negra.**
Si 1. ..., Rc5; 2. Td3! (amenazando 3. T×d5 o 3. Ac6 ad libitum, mate), b×a4; 3 Aa3 mate.

43

La dama negra está en posición focal: desde su puesto vigila los focos a3 y f3. Abundan los ensayos que tienden a suprimir o cambiar ambos focos o uno de ellos:
1. Ta5?, Df8!
1. Ta6?, Df8!
1. Ta7?, Df8!
1. Tac4?, Dc6!
1. Tad4?, Dd5!
1. Tfc4?, Da5!
1. Tfd4?, Da6!
1. Tfe4?, Da7!
1. Tf5?, Df8! Si 2. Cf4?, De8!!
1. Tf6?, Df8! Si 2. Cf4?, De8!!
De donde se deduce que la clave ha de ser:
1. Tf7!! (interceptando de antemano el vector e8-h5), Df8; 2. Cf4! (cambiando los dos focos, que ahora son e2 y h5), D ad libitum; 3. Ce2 mate o 3. Ch5 mate.

Otros ensayos:
1. T×a8? tablas por ahogado.
1. Tfb4?, D×a4!
1. Ce7?, De4!
Una interesante aportación al inagotable **tema focal.**

44

Ensayos temáticos:
1. Cg5? (amenazando 2. D×d5 mate), D×b3!
1. Cec5? (con la misma amenaza), T×f3!
1. Cd2? (con la misma amenaza), f×e6!

Juego real:
1. Da8! (amenazando 2. Dh8+, f6; 3. D×f6 mate),
1. ..., Dh2; 2. Cg5!, f×e6 (T×f3); 3. C×e6 (C×f3) mate.
1. ..., Th1; 2. Cec5!, f×e6 (D×b3); 3. C×e6 (C×b3 mate.
1. ..., f6; 2. Cd2!, D×b3 (T×f3); 3. C×b3 (C×f3) mate.
Tema de la **orientación**, hábilmente construido.
Si 1. ..., d×e4; 2. T×e4+, f×e4 (R×d3); 3. D×e4 (DD5) mate.
Si 1. ..., f×e6; 2. Cg5, ad libitum; 3. C×e6 mate.

45

Ensayos temáticos:
1. g×f5+?, D×b4!
1. g5+?, A×b4!
1. g×h5+?, Ac4!

Otros ensayos:
1. Af4?, d2+!
1. Rb2?, Af6!; 2. Af4, A×c3+!
La clave es, por tanto:
1. Rb1! (con la variante-amenaza 1. ..., T×g7; 2. Af4!, T×g4; 3. A×g3 mate; si 2. ..., T×h7; 3. D×g3 mate).

Variantes temáticas:
1. ..., Dc5; 2. g5+!, D×b4 (Ac4); 3. C×f5 (T×h5) mate.
1. ..., Dd5; 2. g×h5!, De4 (A×b4); 3. C×f5 (Ag5) mate.
1. ..., De5; 2. g×f5+!, A×b4 (Ac4; Df4); 3. Ag5 (T×h5; T×f4) mate.
El conocido **tema de Munich** triplicado. ¡Magistral!

46

En la posición dada, el rey negro está ahogado. La clave es:
1. Td7! (desclavando el alfil negro, cuya actividad originará las variantes temáticas que siguen),
1. ..., Ad4; 2. Ac7!, ad libitum; 3. D×d5 mate.
1. ..., Af4; 2. Ae5!, ad libitum; 3. D×d5 mate.
1. ..., Ag3; 2. Af4!, ad libitum; 3. D×d5 mate.
1. ..., A×h2; 2. Ag3!, ad libitum; 3. D×d5 mate.
1. ..., A×d6; 2. T×d6, Re5; 3. D×d5 mate.
Duelo de alfiles.
Un bonito task realizado de manera muy económica.

47

1. Td7!! (bloqueo),
1. ..., R×d7; 2. Cf8+, R ad libitum; 3. Da8 mate.
1. ..., A×b5; 2. Td3!! (bloqueo), R×e5 (A×d3); 3. De1 (Cf8) mate.
1. ..., Ae2; 2. Da8!!, R×d7 (R×e5); 3. Cf8 (De8) mate.
Cinco mates modelo en una construcción ligera. Un hermoso problema «bohemio».

48

1. Ad5!! (bloqueo),
1. ..., C×d5; 2. Db1+, Re5; 3. d4 mate.
1. ..., R×g6; 2. Dg1+, Rf6 (Rh7); 3. Dg5 (Dg8) mate.
1. ..., Ce4; 2. Df6+!, C×f6; 3. Tg5 mate.
1. ..., d6; 2. Df1+, R×g6 (Re5); 3. Df7 (Tg5) mate.
Cinco mates modelo y una excelente clave en una posición aireada.
Un bonito problema clásico.
Si 1. ..., Re5; 2. D×c3+, R ad libitum; 3. Dd4, Df6 o Tg5 mate.
Numerosas tentativas y algunos ensayos:
1. Th6?, Re5; 2. Df1, Ce4!!
1. Dh1?, R×g6!
Etcétera.

49

1. Dc7!! (bloqueo),
1. ..., C×c7; 2. Cc5+, Re3; 3. Cg4 mate; o bien 2. ..., Re5; 3. Cf7 mate.
1. ..., d×e6; 2. D×h7+, Re3; 3. Cg4 mate, o bien 2. ..., Re5; 3. Cf7 mate.
1. ..., d3; 2. C×g5+, Rd4; 3. Cf5 mate, o bien 2. ..., Re3; 3. Df4 mate.
1. ..., Ch3; 2. Te2+, Rf3; 3. C×d4 mate, o bien 2. ..., Rd3; 3. Dc2 mate.
1. ..., g4; 2. Df4+, Rd3; 3. D×d4 mate.
Una obra maestra de la escuela bohemia.

50

1. Db6! (amenazando 2. Cb7+, Re4; 3. Cd6 mate),
1. ..., Df2; 2. C×d3+, Re4; 3. C×f2 mate.
1. ..., Tf2; 2. C×e6+, Re4 (Dd5); 3. C×g5 (T×d5) mate.
1. ..., Tg3 (Dg1); 2. Cb3+, Re4 (Dc5); 3. C×d2 (D×e6) mate.
Tres mates modelo en eco con **tres autoclavadas anticipadas.**
Si 1. ..., Rd4; 2. Cb7+, Rc3, o Rc4 (Re4); 3. Dc5 (Cd6) mate.
Si 1. ..., Rd5; 2. Cb7+, Rc4 (Re4); 3. Dc5 (Cd6) mate.
Si 1. ..., Rf5; 2. D×e6 mate.

51

1. Ad7! (amenazando 2. A×c6+ seguido de 3. T×d4 mate),
1. ..., Cbd8; 2. Df5+!, R×f5 (Rf3); 3. Cd6 (C×g1) mate.

1. ..., Dg1; 2. Df3+!, R×f3 (Rf5); 3. Cd2 (Tg5) mate.
1. ..., Dc3; 2. Dd5+!, D×d5; 3. C×c3 mate.
Tres autoclavadas artísticamente provocadas por **tres sacrificios de dama.** Límpido y agradable.

Ensayos:
1. Cc3+?, D×c3!
1. Cd2+?, D×d2!
1. A×e6?, b×c4!
1. Tg3?, h×g3!

52

1. f4 (amenazando 2. Te6+!, d×e; 3. Dc6 mate),
1. ..., Ta×d5; 2. Af5! (amenazando 3. Cb5 mate), Df1 (Aa4; Cc7); 3. Ce4 (Cc4; D×c7) mate.
1. ..., Th×d5; 2. Ab5! (amenazando 3. Cf5 mate), D×d1 (Ac2; Cc7); 3. Ce4 (Cc4; D×c7) mate.
1. ..., A×d5; 2. Af1; (amenazando 3. Cc4 mate), D×f1 (Ta4; Tc5); 3. Ce4 (Cb5; D×d7) mate.
1. ..., D×d5; 2. Ac2! (amenazando 3. Ce4 mate), A×c2 (Te5; Ta4); 3. Cc4 (f×e5; Cb5) mate.
Cuatro autoclavadas explotadas por medio de **cuatro interceptaciones bicolores** (interferencias).

53

1. Dc6!
1. ..., b×c6 (variante-amenaza); 2. Cg6!, C×g3 (ad libitum); 3. Chf4 (Cgf4) mate.
1. ..., Tg2; 2. C×f3!, b×c6 (g×f3; T×g3); 3. Cg5 (D×c8; Cf4) mate.
1. ..., C×g3; 2. Cf4+, R×h4; 3. Df6 mate.
Si 1. ..., Af5; 2. C×f5, ad libitum; 3. Cf4 mate.
Un ramillete de **mates modelo** en respuesta a **autoobstrucciones del rey.**

Ensayos:
1. De6?, Tg2!; C×f3, Th2!!; Cg5+, Rg2.
1. Df7?, Tg2!; 2. C×f3, Th2!!; 3. Cg5+, Rg2.
1. De8?, Tg2!; 2. C×f3, Th2!!; 3. Cg5+, Rg2.
1. De4?, C×g3!; 2. Cf4+, R×h4; 3. ?
1. Dg5?, Tg2!; 2. C×f3?, Th2!; 3. Dh4+, Rg2; o 2. Cg6?, T×g3!; 3. Cf4+, Rh2!

54

1. De3 (amenazando 2. Dc5+, R×e4; 3. Dc6 mate),
1. ..., T×d6; 2. D×c1!!, ad libitum (Tc6; C×c1; C×c1; R×e4); 3. Dc4 (D×c6; Cc3; Dh1) mate.
1. ..., A×d6; 2. Dc3!! (si 2. D×c1?, Th1!), ad libitum (C×c3+; R×e4); 3. Dc4 (C×c3; Dc6) mate.
1. ..., c×d6; 2. D×h6!!, ad libitum (g×h6; R×e4; Cc3+); 3. Ab7 (Cf6; Dh1; C×c3) mate.
Tres sacrificios de dama distintos y sin jaque, explotando hábilmente **las tres autoobstrucciones del rey** negro en la casilla d6. **Cuatro mates modelo.** Un buen problema.
Si 1. ..., Cb3; 2. D×b3+, R×e4; 3. Dd3 mate.

55

1. Dc1! (bloqueo),
1. ..., Te6; 2. Cf5!, ad libitum; 3. Cd4 mate.
1. ..., Te5; 2. Db1!, ad libitum; 3. A×d3 mate.
1. ..., Te4; 2. A×f4!, ad libitum; 3. Cg3 mate.
1. ..., Te3; 2. Aa4! (amenazando 3. Dd1 mate), d2; 3. Ab5 mate.
Perfecta unidad en los desplazamientos de la torre negra por la línea de clavada creando **cuatro obstrucciones** en las casillas e6, e5, e4 y e3.
Un task magistral.
1. ..., T×e8; 2. d×e8=D(T)+, Ce5; 3. A×d3 mate.
1. ..., C×h2; 2. T×e7+, Ce4 (Ce6); 3. T×e4 (T×e6) mate.
1. ..., Ce4; 2. Cg6! (no 2. Cf5?, T×d7!), ad libitum; 3. C×f4 mate.
1. ..., Ce6; 2. Dd2+, R×f1; 3. Dd1 o 3. A×d3 mate.
1. ..., Ce5 (Ce3); 2. Dd2+, R×f1; 3. Dd1 (A×d3) mate.
1. ..., C×f6; 2. Db1, ad libitum; 3. A×d3 mate.
1. ..., Cf7; 2. Cg6!, ad libitum; 3. C×f4 mate.
Actividad intensa de los caballos negros.
El ensayo 1. A×f4? se refuta mediante 1 ..., Ce3! Si 2. Cf5?, C×f5!
Si 2. Cg3+?, Rd2! Si 2. T×e7?, Ce4! o Ce6! Si 2. Db1?, Cd1!!
El ensayo 1. Cf5? se refuta a su vez mediante 1. ..., Ce6! Si 2. A×f4?, Cc7+!
A 1. Db1? sigue 1. ..., Ce5!; 2. Aa4?, d2!! Y a 1. Aa4?, Ce3!; 2. T×e7?, Ce4! (o Ce6!), etcétera.

56

Juego aparente:
1. ..., D×e3; 2. Ce8+, Re4; 3. Cf6 mate.

1. ..., T×e3; 2. C×b7+, Re4; 3. C×c5 mate.
1. ..., A×e3; 2. Cdb+5, Re4; 3. Cc3 mate.
Tres autobloqueos del rey negro.

Ensayos temáticos:
1. e8=D?, D×e3! (2. Ce8 imposible).
1. R×b7?, T×e3! (2. Cb7 imposible).
1. c3?, A×e3 (2. Cc3 imposible).
Tres autoobstrucciones blancas.

Juego real:
1. Te2!
1. ..., Aa4 (variante-amenaza); 2. e4+, Rd4; 3. Cdb5 mate.

Variantes temáticas:
1. ..., D×e3; 2. Cf7+, Re4; 3. Cg5 mate.
1. ..., T×e3; 2. C×f5+, Re4; 3. Cg3 mate.
1. ..., A×e3; 2. Cdc4+, Re4; 3. Cd2 mate.
Tres autoclavadas negras.
Un extraordinario task realizado mediante la batería de Siers.
Si 1. ..., A×a3; 2. Td2+, Cd3; 3. T×d3 mate.

57

La necesidad de liberar una de las dos piezas negras clavadas es evidente. Pero ¿cuál de ellas y cómo?
He aquí algunos ensayos plausibles:
1. Cf4?, Cf3!!; 2. C×d5+, e5!; 3. Cc7+ (o Cf4+), Cd4!!
o 2. D×f3, Re5!; 3. Ac7+, d6!
o 2. Tc3, Ac4!!, etcétera.
1. Dg8?, Cc6!
1. De3?, C×d3!
1. Df2?, C×d3!
1. Te3?, Af3+!; 2. R×h6, Ae4!!
1. Tc3?, Af3+!; 2. R×h6, Ac6!!
o 2. D×f3, Cc4!!, etcétera.

La clave, bonita y precisa, es:
1. Tf3!! (bloqueo). Ahora surgen seis netas variantes en función del simple desplazamiento del alfil negro:
1. ..., Ac6; 2. Cc8+, Rd5; 3. Ce3 mate.
1. ..., Ac4; 2. Df4!, A ad libitum; 3. Db4 mate.
1. ..., Ab3; 2. Tf1!!, Ad1+ (A ad libitum); 3. T×d1 (Da3) mate.
1. ..., Aa2; 2. Te3, A ad libitum; 3. D×e5 mate.
1. ..., Ae4; 2. A×e4, b1=D; 3. Cc8 mate.
1. ..., A×f3+; 2. R×h6, A ad libitum; 3. Da3 mate.

Una solución agradable y difícil de hallar.
Observación: El alfil negro proviene de una promoción, lo cual es legal y en modo alguno censurable dada la riqueza de este problema tan excelentemente construido.

58

1. Tf2!!
1. ..., Dg6 (variante-amenaza); 2. Dg7!!, D×d3 (D×g7+); 3. Dg1 (c3) mate.
1. ..., Ag5; 2. Dh8!!, D×d3 (D×h8+); 3. Dh1 (c3) mate.
1. ..., D×d3; 2. Tf1+! (si 2. e×d3?, Ag7!!), R×e2; 3. D×e3 mate.
1. ..., d4; 2. Dc6!!, Dg8 (D×d3); 3. c4 (Dh1) mate.
1. ..., Te5; 2. R×a2!! (si 2. D×e5?, D×d3!), ad libitum; 3. Da1 mate.
Un bello problema en estilo tradicional, nada fácil de resolver.

Ensayos:
1. e4?, Dg6; 2. Dd4?, o Dg7?, o e3?, D×g2!
1. f5?, D×f5!; 2. Df6?, Df2!!; 3. c4+?, R×e2.
1. Dg7?, o 1. Dh3?, D×d3! Si 2. c×d3+, Re1; 3. Dg3+, Rf1, o 3. Tg1+, R×e2. Si 2. Tg1+?, R×e2; 3. Dg2+, R×P!
1. Db4?, D×d3!; 2. e×d3, Re1!; 3. D×d2+, Rf1.
1. R×a2?, Ta8+
Etcétera.

59

1. Dh1!! (bloqueo),
1. ..., A×h1; 2. R×c7! (amenazando 3. Ab6 mate), f3+; 3. Ad6 mate.
1. ..., d3; 2. Dh8!, ad libitum; 3. Da1 mate.
1. ..., A×d5; 2. D×d5, ad libitum (c6); 3. Da8 (Dd8) mate.
1. ..., c6; 2. Rb7, ad libitum; 3. Ab6 mate.
1. ..., f3; 2. Cf2!, ad libitum; 3. Da1 mate.
1. ..., A×c2; 2. Aa7+, c5; 3. T×c5 mate.
1. ..., Ah2; 2. De1, ad libitum; 3. D×b4 mate.
Un problema de estilo antiguo con una excelente clave que lleva, en la variante principal, a una obstrucción bivalva con jugada crítica y jaques cruzados, y también, en el conjunto, a la visita de los cuatro ángulos del tablero por la dama.

Ensayos:
1. Dg5?, Ah2!!; 2. De5, o D×e7, f3!
1. Dh5?, f3!; 2. De8, c6!

60

Ensayos:
1. Rb5?, a2!
1. Rb6?, Ae3+!
1. Rb4?, Ad2!
1. Ra4?, A juega!

Esto nos conduce a la clave:
1. Ra6!! (bloqueo), con las siguientes variantes:
1. ..., Ta2; 2. Ce4+!, Rb1; 3. Cd2 mate.
1. ..., Tb1; 2. Cd5+!, Ra2; 3. Cb4 mate.
1. ..., a2; 2. Cb5+!, Rb1; 3. Ca3 mate.
1. ..., A juega; 2. Ca4+!, Ra2; 3. T×a1 mate.

El **semirrosetón tipo Siers**, la diversidad de los mates, la precisión de las maniobras y la sencillez de los medios empleados forman un todo agradable e interesante. Un elegante «Meredith», muy en el estilo del talentoso problemista francés Alphonse Grunenwald.

61

1. Rb7! (amenazando 2. Dd3+, Ad4; 3. Aa3 mate),
1. ..., Ae3; 2. De4! (amenazando 3. D×e6 mate), e×f5; 3. Dd5 mate.
1. ..., Ad4; 2. A×e!, ad libitum; 3. Dd5 mate.
1. ..., Ac5; 2. c7!, ad libitum; 3. Dc6 mate.
1. ..., Ab6; 2. A×f6 (amenazando 3. Ae7, o Ae5 mate), e×f5; 3. Dd5 mate.

La dama negra es **preinterceptada cuatro veces** por el alfil.
Si 1. ..., Dd1; 2. D×d1+, Ad4; 3. D×d4 mate.
Construcción económica y estrategia clara.

62

1. De2,
1. ..., T×h4 (variante-amenaza); 2. Cc4+, Rf6; 3. Ad8 mate.

Variantes temáticas:
1. ..., De3; 2. Cc4+!, R×e4; 3. Cd2 mate.
1. ..., Tbe3; 2. Cb5+!, R×e4; 3. Cc3 mate.
1. ..., The3; 2. Cf5+!, R×e4; 3. Cg3 mate.
1. ..., Ae3; 2. Cb7+!, R×e4; 3. Cc5 mate.

Cuatro **autoclavadas por anticipado.**
Un problema muy neto.
Si 1. ..., Dd2; 2. Cc4+, Rf6; 3. e5 mate.

63

1. T×d5! (bloqueo),
1. ..., R×b5; 2. T×b4+, R ad libitum; 3. Da2 mate.
1. ..., R×b3; 2. T×c5! (no 2. Cd6?, c2!), c2 (Ra4); 3. D×c2 (Da2) mate.
1. ..., R×d3; 2. Cd6!, c4; 3. Dd2 mate.
1. ..., R×d5; 2. Cd6, ad libitum; 3. Dh1 mate.

Una realización original y muy difícil de la **fuga en estrella** del rey negro (tema del concurso), lograda aquí mediante el **sacrificio de las cuatro piezas blancas** situadas en las casillas temáticas.
Si 1. ..., c2; 2. T×c5+, R×b3; 3. D×c2 mate.
Un motivo suplementario de interés: la unidad de los mates, todos ellos dados por la dama.
Merecen también atención los 7 ensayos refutados por capturas en las casillas temáticas b3, b5 y d3:
1. Ta6?, R×b5!
1. Tc6?, R×b5!
1. Dc2?, R×b5!
1. De2?, R×b5!
1. Tb6?, R×b3!
1. Rc6?, R×b3!
1. Da2?, R×d3!

Una obra valiosa del simpático problemista francés G. Mirand.

64

1. De8! (amenazando 2. Cb6+, a×b6; 3. D×c6 mate),
1. ..., Cc5+; 2. Rc2+, Cd3+; 3. Cc3 mate.
1. ..., Cf4+; 2. Re3+, Cd3+; 3. Cf4 mate.

Desclavadas, interceptaciones y autoclavadas caracterizan las **dos series de jaques cruzados de Breda.**
Si 1. ..., A×e2+; 2. R×e2+, Cd4+; 3. T×d4 mate.
Las demás defensas, no temáticas, permiten mates cortos.

Ensayos:
1. Tc2?, A×e2+!
1. Df7?, Cg4!; 2. f×g4, A×e2+, o 2. T×g5+, A×g5!

65

Ensayos temáticos:
1. f6?, A×c8!; 2. Af1, A×h3!
1. Af1?, A×f1!; 2. f6, A×g2!

Juego real:
1. Ab5! (amenazando 2. De8 seguido de 3. De1 mate),
1. ..., A×c8; 2. Af1!, ad libitum; 3. g3 mate.
1. ..., A×b5; 2. f6!, ad libitum; 3. g3 mate.
Un problema «lógico», delicioso y claro.
El ensayo 1. De8? es refutado mediante 1. ..., Tb7! Si 2. Ab5, Aa7!!

66

Juego aparente (temático):
1. ..., D×c4; 2. Cg5+, R×d4; 3. Ce6 mate.
1. ..., T1×e4; 2. Ce1+, R×d4; 3. Cc2 mate.
1. ..., T7×c4; 2. Ce5+, R×d4; 3. Cc6 mate.
1. ..., A×c4; 2. Cd2+, R×d4; 3. Cb3 mate.
Semirrosetón del Cf3 en función de **cuatro autoclavadas** en la casilla c4. Un conjunto armonioso que se desearía conservar, pero el juego real nos brinda otra cosa...

Juego real:
1. Db5!! (amenazando 2. De5+, C×e5; 3. f×e5 mate),
1. ..., D×c4; 2. Ce6! (amenazando 3. Cf ad libitum, mate), D×e6; 3. Dd3 mate.
1. ..., T1×c4; 2. Cc2! (con la misma amenaza), T×c2; 3. Dd3 mate.
1. ..., T7×c4; 2. Cc6! (con la misma amenaza), T×c6; 3. Dd3 mate.
1. ..., A×c4; 2. Cb3! (con la misma amenaza), A×b3; 3. Dd3 mate.
Semirrosetón del Cd4 en función de **cuatro capturas del Pc4 que abren la diagonal** b5-d3 a la dama blanca.
Ocho variaciones sobre **efectos cambiados.** ¡Prodigioso!
Si 1. ..., Tc5; 2. D×c5 y mate a la siguiente jugada.

67

1. c8=C!! (amenazando 2. Cg5 mate),
1. ..., Re4; 2. Ca7!! (amenazando 3. Tc8 mate), Cd4 (Ce3; Rf3); 3. Cg5 (f3; Cg5) mate.
Las dos autoobstrucciones del rey son provocadas por un curioso **despeje de línea** que entraña una **subpromoción** sutilmente motivada.
Si 1. ..., Ah6; 2. Cg5+, A×g5; 3. Tg6 mate.

Ensayos:
1. c8=D, T o A?, Re4!; 2. Td6+? (Cg5+?), Re5! (Rd4!).

68

1. Cf1! (bloqueo).

Variantes temáticas:
1. ..., c3, o Ag4; 2. d×c8=D! (amenazando 3. D×c3 o Cd7 mate), A×f5; 3. D×f5 mate.
1. ..., d5; 2. d8=D! (amenazando 3. D×d5 o Cd7 mate), d×e4; 3. D×e4 mate.
1. ..., C×e7; 2. d×e8=D!, ad libitum; 3. D×e7 o Cd7 mate.
1. ..., Cc7; 2. d×c8=C!, al libitum; 3. A×d6 o Cd7 mate.
1. ..., Cg7 o Ag7, o Th5. o Th6; 2. d8=C!, ad libitum; 3. C×f7 o Cd7 mate.
1. ..., Tg7 o Ca7; 2. d×e8=C!, ad libitum; 3. A×f6 o A×d6, o Cd7 mate.
Dos veces tres promociones de un mismo peón a D y a C.
Un fantástico task doble (lo que excusa algunas flaquezas: duales, triales, etc., en las demás respuestas del negro).
Los ensayos 1. d×c8=D? o C?, 1. d8=D? o C? y 1. d×e8=D? o C? se refutan todos ellos mediante 1. ..., Aa4!
Otros ensayos: 1. Ch5?, A×h5!, 1. D×d2?, h3!, etcétera.

69

1. Dg1!! (amenazando 2. D×g3+, R×e4; 3. D×e5 mate),
1. ..., R×e4; 2. T×e5+, Rd4 (Rf4); 3. Te7 (D×g3) mate.
1. ..., T×f1; 2. A×e5+, R×e4 (Rg4); 3. Ac7 (D×g3) mate.
1. ..., T×e2; 2. T×f5+ (no 2. A×f5?, Tg2!), R×e4 (Rg4); 3. Tf7 (D×g3) mate.
1. ..., Tf3; 2. A×f5 (amenazando 3. A×e5 mate), T×e4 (Dg7); 3. Ad7 (C×d5) mate.
Cuatro mates **«a la descubierta»** dados alternativamente por las dos torres y los dos alfiles **interceptando** la dama negra en las casillas c7, d7, e7 y f7.
Un task de **baterías** difícil de realizar.
Si 1. ..., g2; 2. Dh2+, R×e4 (Rg4); 3. D×e5 (Dg3) mate.
Si 1. ..., Dg7; 2. A×f5, ad libitum; 3. C×d5 (D×g3) mate.
Los ensayos 1. Dh3? y 1. A×f5? son refutados mediante 1. ..., T×f!!

70

Ensayo temático:
1. Da6? (bloqueo),
1. ..., b3; 2. Cd1+, R×d5; 3. Cc3 mate.

1. ..., A×b2; 2. Cc2+, R×d5; 3. C×b4 mate.
1. ..., Cg ad libitum; 2. Cf5+, R×d5; 3. Ce7 mate.
1. ..., Ce ad libitum (menos a d6); 2. Cg4+, R×d5; 3. Cf6 mate.
Refutación: 1. ..., Cd6!

Juego real:
1. Db7! (bloqueo),
1. ..., b3; 2. Cc2+, R×c4; 3. C×a3 mate.
1. ..., A×b2; 2. Cd1+, R×c4; 3. C×b2 mate.
1. ..., Cg ad libitum; 2. Cg4+, R×c4; 3. Ce5 mate.
1. ..., Ce ad libitum; 2. Cf5+, R×c4; 3. Cd6 mate.

Cuatro **jaques a la descubierta de Siers, intercambiados** en respuesta a las mismas defensas. Ocho (!) mates diferentes dados por el **mismo caballo.**

Un bonito task construido con elegancia por el auténtico artista A. Casa.

71

Juego aparente:
1. ..., Ac3; 2. Ra7! (amenazando 3. T×b6 mate), Ad4; 3. A×d7 mate.
1. ..., Ab4; 2. Rb8! (amenazando 3. T×c7 mate), Ad6; 3. A×d7 mate.
Obstrucciones de la torre negra (d1).

Ensayos temáticos:
1. Rb8?, Ag3!
1. Ra7?, Af2!

Juego real:
1. Ce4 (amenazando 2. D×f7 seguido de 3. Cd8 mate),
1. ..., Ac3; 2. Rb8! (amenazando 3. T×c7 mate), Ae5; 3. C×a5 mate.
1. ..., Ab4; 2. Ra7! (amenazando 3. T×b6 mate), Ac5; 3. C×a5 mate; si 2. ..., Tb5; 3. a×b5 mate.
Obstrucciones de la torre negra (f5).

Un conjunto estratégico muy interesante donde la unidad es puesta de relieve por **dos pares de variantes romanas**, con segundas jugadas **intercambiadas** entre los ensayos y el juego real.

Si 1. ..., Cd4; 2. Cd8+ (no 2. Ra7?, Cb5+; ni 2. D×f7, Ce6!), C×d8; 3. A o D×d7 mate.

Si 1. ..., Te5; 2. D×e5 (no 2. Rb8? o D×f7, T×e8!) y mate en la siguiente jugada.

Si 1. ..., Tf4; 2. Rb8, Ag3; 3. T×c7 mate.

Preinterceptación del alfil (g3).

Si 1. ..., Td4; 2. D×f7 (no 2. Ra7?, T×c4!) seguido de 3. Cd8 mate.

72

Juego aparente:
1. ..., Tf2; 2. C×b4+, C×b4; 3. C×c3 mate.
1. ..., Te2; 2. C×c3+, C×c3; 3. C×b4 mate.
1. ..., Af2; 2. Ce7+, C×e7; 3. C×f6 mate.

Juego real:
Variantes temáticas:
1. Ad4! (amenazando 2. C×b4+, C×b4; 3. Ac4 mate),
1. ..., Tf2; 2. C×c3+, C×c3; 3. C×b4 mate.
1. ..., Te2; 2. C×b4+, C×b4; 3. C×c3 mate.
1. ..., Af2; 2. C×f6+, C×f6; 3. Ce7 mate.

El tema de esta sección, **jugadas blancas intercambiadas**, ha sido realizado con habilidad en las tres variantes temáticas por medio de una excelente clave.

Precisemos que J.-P. Boyer obtuvo el mejor resultado global entre todos los problemistas franceses que participaron en este difícil campeonato del mundo, y que el equipo de dicho país se clasificó muy honrosamente en el 6.° puesto entre 27 países.

Variantes secundarias:
1. ..., Ta4 o T×d4; 2. b8=D seguido de 3. Db5 o D×d6 mate.
1. ..., T×b7; 2. Ce7+, C×e7; 3. Ac4 mate.
1. ..., e×d4; 2. T×f5+, e×f5; 3. D+g8 mate.

El ensayo 1. T×h4? es refutado mediante 1. ..., T×e4! Si 2. b8=D, d×c5!

73

Un mate en c1, dado por la dama o por el Ag5, sería posible si el Ac4 por un lado, y por otro la torre y el caballo blancos, no obstruyeran las líneas de acción (columna c1-c8 y diagonal c1-h6) de aquellas dos piezas. Son por tanto tentadores los ensayos 1. Ae6?, 1. Ag8? y 1. Af7?, refutados respectivamente por medio de 1. ..., D×c8!, 1. ..., Tc6! y 1. ..., D×c8 o Tc6! Más vigoroso parece el ensayo:
1. Td8? (amenazando 2. Cc2+, C×c2; 3. Ac1 mate),
1. ..., Tf4; 2. Af7! seguido de 3. Dc1 mate.
1. ..., T×g5; 2. Ae6! seguido de 3. Dc1 mate.
Refutación: 1. ..., Dh6!

Otro ensayo:
1. Td7? (con la misma amenaza),
1. ..., Tf4; 2. Ag8! seguido de 3. Dc1 mate.
1. ..., Dh6; 2. Ae6! seguido de 3. Dc1 mate.
Refutación: 1. ..., T×g5!
De ahí se deduce la verdadera clave:
1. Td6! (amenazando 2. Cc2+, C×c2; 3. A×c1 mate).

Variantes temáticas:
1. ..., Tf4; 2. Ta6+!, b×a6; 3. D×a6 mate.
1. ..., T×g5; 2. Ag8!, ad libitum; 3. Dc1 mate (o 2. ..., Cd3; 3. Cc2 mate).
1. ..., Dh6; 2. Af7!, ad libitum; 3. Dc1 mate (o 2. ..., Cd3; 3. Cc2 mate).
Aniquilación de tres piezas negras.

74

1. Ce3! (amenazando 2. Ce7+, Rb6; 3. Cc4 o Cd5 mate),
1. ..., Tg×e3; 2. Df3+!, T×f3 o Te4 (Rb6); 3. d5 (Db7) mate.
1. ..., Tc×e3; 2. De2! (amenazando 3. D×a6 mate), T×e2 o Td3; 3. d5 mate.
1. ..., A×e3; 2. Df4! (amenazando 3. Dd6 mate), A×f4; 3. d5 mate.
1. ..., C×e3; 2. Dc2+!, C×c2 o Cc4 (Rb6); 3. d5 (Dc5) mate.
Cuatro netas variantes que desarrollan el tema de la **aniquilación.**
Un bonito task.

Ensayos:
1. Cb4+? o Cde7+?, Rb6!
1. Cge7+?, T×e7!

75

1. Tdd5! (amenazando 2. Te5+, C×e5; 3. T×e5 mate),
1. ..., D×e3; 2. Cc5+, D×c5; 3. Df4 mate.
1. ..., Ta×e3; 2. Cc3+, T×c3; 3. Df4 mate.
1. ..., Th×e3; 2. Cg3+, T×g3; 3. Df4 mate.
1. ..., A×e3; 2. Cf2+, A×f2; 3. Df4 mate.
1. ..., C4×e3; 2. Tg4+, C×g4; 3. Df4 mate.
1. ..., C2×e3; 2. A×b1+, Cc2 (Td3); 3. Df4 mate.
Seis variantes de aniquilación pasiva, tipo Nelson.
Un difícil task, llevado a cabo magistralmente. Un primer premio muy merecido por Jean Morice, uno de los mejores problemistas franceses.

Si 1. ..., Dd4; 2. T×d4+, C×d4; 3. Cc5 mate.
Si 1. ..., T×h5; 2. Cg3 mate.
El ensayo 1. A×c4? (amenazando 2. Ad5 o Te5 mate) se refuta mediante 1. ..., C×e3!

76

Juego aparente (temático):
1. ..., T×c2; 2. T×d5+, A×d5; 3. C×c2 mate.
1. ..., A×c2+; 2. C×c2+, T×c2; 3. T×d5 mate.
1. ..., C×f3; 2. C×f5+, D×f5; 3. C×f3 mate.
1. ..., D×f3+; 2. C×f3+, C×f3; 3. C×f5 mate.

Juego real:
1. Rd2! (amenazando 2. c3+, T×c3; 3. b×c3 mate),
1. ..., T×c2+; 2. C×c2+, A×c2; 3. T×d5 mate.
1. ..., A×c2; 2. T×d5+, T×d5; 3. C×c2 mate.
1. ..., C×f3+; 2. C×f3+, D×f3; 3. C×f5 mate.
1. ..., D×f3; 2. C×f5+, C×f5; 3. C×f3 mate.
Tema Tura duplicado. Construcción impecable. Un problema moderno de valor y una nueva distinción conferida al sagaz especialista francés Claude Goumondy.

77

Juego aparente (temático):
1. ..., A×c5+; 2. C×c5, C×c5; 3. Cc7 mate.
1. ..., C×c5; 2. Cc7+, A×c7; 3. C×c5 mate.
1. ..., A×e5+; 2. T×e5+, C×e5; 3. e×f8=C mate.
1. ..., C×e5; 2. e×f8=C+, A×f8; 3. T×e5 mate.
1. ..., D×f4+; 2. C×f4+, C×f4; 3. g×f8=C mate.
1. ..., C×f4; 2. g×f8=C+, D×f8; 3. C×f4 mate.

Juego real:
1. Rd3! (amenazando 2. Cd4 mate),
1. ..., A×c5; 2. Cc7+, C×c7; 3. C×c5 mate.
1. ..., C×c5+; 2. C×c5+, A×c5; 3. Cc7 mate.
1. ..., A×e5; 2. e×f8=C+, C×f8; 3. T×e5 mate.
1. ..., C×e5+; 2. T×e5+, A×e5; 3. e×f8=C mate.
1. ..., D×f4; 2. g×f8=C+, C×f8; 3. C×f4 mate.
1. ..., C×f4+; 2. C×f4+, D×f4; 3. g×f8=C mate.
Tema Tura triplicado.
Un difícil task, muy bien construido.

78

1. Ah7!

1. ..., Ce8. (variante-amenaza); 2. A×d6+, R×f6 (C×d6); 3. T×h6 (C×d7) mate.

Si 1. ..., T ad libitum; 2. C×d7 mate.

Variantes temáticas:

1. ..., g4; 2. Cd3+, C×d3 (e×d3); 3. C×g4 (f4) mate.

1. ..., Cg4; 2. f4+!, g×f4 (A×f4); 3. C×g4 (Cd3) mate.

1. ..., A×c5; 2. Cg4+!, C×g4 (f×g4); 3. Cd3 (f4) mate.

Semiclavada horizontal y vertical, y **permutación circular** de los mates.

Conjunto difícil de realizar en un solo problema, lo que explica a la vez la posición poco aireada y el primer premio, muy merecido, de esta original obra.

79

Juego aparente:

1...., T×c6; 2. Ce6+, T×e6; 3. T×d5 mate.

1. ..., D×c6; 2. Ac3+, D×c3; 3. T×d5 mate.

Juego real:

1. Aa6! (amenazando 2. Tf4+, D×f4; 3. Ac3 mate; o 2. ..., T×f4; 3. Ce6 mate),

1. ..., T×c6; 2. Ac3+, T×c3 (D×c3); 3. Ce6 (Tf4) mate.

1. ..., D×c6; 2. Ce6+, T×e6 (D×e6); 3. Tf4 (Ac3) mate.

Las **relaciones** conjugadas en las cuatro casillas temáticas c6, e6, c3 y f4 entre la dama y torre negras por una parte (con su **vigilancia** consecutivamente **desplazada**) y el alfil, torre y caballo blancos por otra (con sus juegos **intercambiados** en la segunda jugada y sus **mates cíclicos**) constituyen un todo estratégico complejo y de gran interés, muy en el estilo de la escuela actual.

80

1. De7.

Variante-amenaza:

1. ..., h×g2; 2. D×g5+, Rh3; 3. Dg3 mate.

Variantes temáticas (basadas en la clavada en la dama blanca por el Aa3):

1. ..., Cd5; 2. Af3+! (**A**), T×f3; 3. Ce5 mate (**B**).

1. ..., Cc2; 2. Ce5+! (**B**), C×e5; 3. A×f5 mate (**C**).

1. ..., Cd3; 2. A×f5+! (**C**), T×f5; 3. Ce3 mate (**D**).

1. ..., Cc6; 2. Ce3+! (**D**), C×e3; 3. Af3 mate (**A**).

Permutaciones cíclicas combinadas con la semiclavada alternativa de las piezas negras Cc4 y Tf4 en la 4.ª fila y con la **interceptación** de la dama negra y del Aa8.

Un problema complejo e ingenioso, verdadera obra maestra de estilo moderno.

81

1. Ah8! (amenazando 2. Tc8 seguido de 3. Tc1 mate).

1. ..., Ah1!; 2. Rg1! (no 2. Tc8?, g2+!; 3. Rg1, ¡ahogado!), g2; 3. Tf6!, b1=D+; 4. Tf1 mate.

Combinación Kling desbaratada por un **Loveday**. Original y claro.

Si 1. ..., A×e2+; 2. R×e2, g2; 3. Tg8, g1=D; 4. T×g1 mate.

Si 1. ..., g2+; 2. Rg1, A×e2; 3. Tf2, A juega; 4. A×b2 mate.

Ensayos:

1. Ag7?, A×e2+; 2. R×e2, g2; 3. Tc8, g1=C+!

1. Ad4? o Ae5?, Ah1!; 2. Rg1, g2! y tablas por ahogado.

82

A

1. R×d6! (amenazando 2. Ce7 mate),

1. ..., Dd2! (si 1. ..., D×e5+; 2. A×e5, f×e5; 3. T×b7 ad libitum; 4. Tf7 mate); 2. Cd3! (reiterando la amenaza), b×d3 (si 2. ..., Df4+; 3. C5×f4 mate); 3. Re7! (amenazando 4. Ce3 mate), Da3+ (De4+; D×d5); 4. Cb4 (f×e4; T×d5) mate.

B

(con el peón negro de b7 transferido a d7)

1. Rf7! (amenazando 2. Ce7 mate),

1. ..., Da2!; 2. Cc4! (amenazando 3. Cde3 o Ce7 mate), D×c4; 3. Re7! (amenazando 4. Ce3 mate), De2+ (De4+, D×d5); 4. Ce3 (f×e4; T×d5) mate.

Ensayos característicos:

En **A**, si 1. Rf7?, Da2!; 2. Cc4, D×c4; 3. Re7, Dc7+!!

En **B**, si 1. R×d6?, Dd2!; 2. Cd3, D×d3; 3. Re7, Da3+; 4. Cb4+, d5!!

Juegos análogos en **A** y **B**, donde, por medio de un **«switchback» del rey**, la batería T/C triunfa pese a la **clavada sucesiva** de la pieza interpuesta.

Dos excelentes **gemelos** del joven y talentudo problemista francés Jean Lochet.

83

1. Cc6! (bloqueo),
1. ..., Rd6; 2. Af2!!, Rd5 (e4); 3. Cb4+ (Td2+!), Rd6 (R×c6); 4. Ac5 (Ad7) mate.
1. ..., Re4; 2. Cb4!, Re3 (Rd4); 3. A×e5 (Af2+), Re4 (Re4); 4. Te2 (Tc4) mate.
1. ..., e4; 2. Ce7+, Rd4; 3. Ae2, Re3 (e3); 4. Cf5 (Tc4) mate.

Una excelente miniatura bohemia (**cinco mates modelo**) del gran «mago» checo Miroslav Havel.

84

El ensayo (temático) 1. Ad5? es refutado por 1. ..., f3+!

Juego real:
1. Tg3!, Tg7 (variante-amenaza); 2. Cc3+, Rc1; 3. Cb3+, Rc2; 4. Ad1 mate.
1. ..., f×g3; 2. Ad5!, a2 ad libitum; 3. Ab3! (Aa2+!), ad libitum (Rxa2); 4. Ac2 (Cc3) mate.

Los tres son **mates modelo.**

Combinación lógica en un problema **bohemio.** ¡Encantador!

85

1. b7, con las siguientes variantes temáticas:
1. ..., a1=D; 2. b8=D!, Dc3!; 3. Dd6, D×c5 (D×e5); 4. Ag6 (D×e5) mate.
1. ..., a1=T; 2. b8=T! (no 2. b8=D? o C?, a2!! y el rey negro queda ahogado), a2; 3. Ag5!, R×e5; 4. Te8 mate; o 2. ..., Ta2, o Aa2; 3. Td8, ad libitum; 4. Ag6 mate.
1. a1=C; 2. b8=C! (no 2. b8=D? o T?, Cb3!; 3. Dd6 o Td8, Cd4!!), Cb3; 3. Cd7!, ad libitum; 4. Cf6 mate.

Tres promociones en eco. Una variación (D, T, C) construida de modo muy económico y claro.

86

Ensayos temáticos:
1. Ra7?, b1=C!; 2. Ra6, Ca3!
1. Af4?, d1=C!; 2. A×e3+, C×e3.
1. g6?, e1=D!; 2. Ah4 (g7), D×h4! (D×g3!).

Juego real:
1. Td7! (amenazando 2. C×d3+, R×c6 o Rc4; 3. T×c7 o Tb4 mate),
1. ..., b1=D!; 2. Ra7!, ad libitum (Da2); 3. Ra6! (C×d3+) seguido de 4. Tb5 (Tb4) mate.
1. ..., d1=D!; 2. Af4! seguido de 3. A×e3+ y 4. Td5 mate.
1. ..., e1=C!; 2. g6!, ad libitum (C1g2; Af2); 3. Ah4! (C×d3+; A×f2) seguido de 4. Ae7 (Tb4; Td5) mate.

El juego de las **promociones invertidas** (C. C. D / D, D, C) es original y grato.

87

1. Da8!! (amenazando 2. D×f3 y 3. D×g2 mate),
1. ..., A×a8; 2. Aa3!! (bloqueo), Ab7 (Ac6; Ad5; Ae4; Af3); 3. Aab+ (Ab5; Ac4; Ad3; Ae2), Tg1; 4. A×A mate; si 2. ..., Tf2 (Te2; Td2); 3. Ah3+, Tf1 (Te1; Td); 4. T×T mate.

Oposiciones de alfiles.
Si 1. ..., Rg1; 2. Ae3+, Tf2; 3. Ah3 mate.
Si 1. ..., T×g3; 2. Ae3, T×g4; 3. Ah3+, Tg1; 4. D×f3 mate; o 2. ..., A×a8; 3. Ah3+, Tg1; 4. Cf2 mate.

Ensayos:
1. Db7?, A×b7; 2. Aa3, Aa8!!
1. Ae3?, Td2!; 2. Ah3+, Td1; 3. Da8, T×b1+!
1. Aa3?, Td2!; Db7, Td6+; A×d6, Rg1!
1. Df8?, Ad5!; 2. Ae3, Af7!; 3. D×f7, Tg1!, o 3. Ad3+, Tg1!, o 3. Da8, Ad5!

¡Un problema diabólico!

88

1. Da1! (con la variante-amenaza temática),
1. ..., Ta3; 2. A×e4+, A o f×e4; 3. Cf2+!, e×f2+; 4. Cg3 mate.
1. ..., Dd7; 2. Cg3+, h×g3; 3. Cf2+!, e×f2; 4. A×e4 mate.
1. ..., Dh5; 2. A×e4+!, Df3+!; 3. Cg3+!, h×g3; 4. Cf2 mate.

Original explotación de una batería encubierta: **tercio de batería,**

con precisa alternación de los movimientos efectuados por las piezas encubridoras.

Si 1. ..., T×b1; 2. D×b1 seguido de 3. Cf2+!, e×f2; 4. Cg3 mate.

Si 1. ..., Td3; 2. A×d3!, etcétera.

Un problema interesante.

89

Ensayos temáticos:

1. Ab7?, Cb5! Si 2. Dc5, Ca7!!; 3. D×a7, R×e2 y ahora es imposible 4. De7 mate.

1. Acb?, Cb5! Si 2. Dc5, Cc7!!, y ahora es imposible 3. D×c7.

Preinterceptaciones dañinas de la dama por el alfil.

Juego real:

1. Aa8! (bloqueo),

1. ..., Ce8; 2. De7, C ad libitum; 3. D×C, R×e2; 4. D da mate.

1. ..., Ce6 o Ca6; 2. Dd6, C ad libitum; 3. D o h6×C, etcétera.

1. ..., Cb5; 2. Dc5, C ad libitum; 3. D×C, etcétera.

El antiguo **tema de la caza** («Grab theme») enriquecido con dos ensayos estratégicos y con una jugada clave antiinterceptante.

Si 1. ..., C×a8 o Cd5; 2. D×a8 o A×d5 y mate a la siguiente jugada.

Si 1. ..., R×e2; 2. De7+ y mate a la siguiente jugada.

90

Ensayos temáticos:

1. d7?, T×d2!

1. g6?, A×d2!

Juego real:

1. Ab5! (con la variante-amenaza),

1. ..., h2; 2. Af1! (amenazando 3. Tc4 mate; si 2. ..., Te2; 3. A×e2, f×e2; 4. f3 mate; si 2. ..., T×f1; 3. Te3 mate; si 2. ..., Aa2; 3. Ad3 mate).

Variantes temáticas:

1. ..., T×d2; 2. Te3+!, T×e3; 3. g6!, ad libitum (T×d6+); 4. Cg5 (C×d6) mate.

1. ..., A×d2; 2. Ad3+!, A×d3; 3. d7!, ad libitum (A×g5+); 4. Cd6 (C×g5) mate.

Doble obstrucción en dos líneas abiertas mediante la captura del Pd2: la columna D y la diagonal c1-h6.

Interesante y original.

91

El ensayo temático 1. Ch5? (amenazando 2. Tf6 mate o 2. Cg7 mate) es refutado por 1. ..., Td4!! procurándole al rey negro la casilla de escape d5.

Un segundo ensayo temático, 1. Td5? (amenazando 2. Te5 mate o 2. Cd8 mate) se refuta mediante 1... c×d5, ya que si ahora 2. Ch5?, d4!!, despejando la casilla d5, y si 3. Cf4+?, Rf5!

Juego real:

1. Tf5!! (amenazando 2. Te5 mate),

1. ..., g×f5; 2. Td5!! (amenazando 3. Te5 mate o 3. Cd8 mate), c×d5; 3. Ch5! (amenazando 4. Cg7 mate), d4; 4. Cf4 mate.

Los dos inesperados **sacrificios de torre** para provocar los **dos autobloqueos necesarios** (en d5 y f5) y la **interceptación** de las torres negras en d4, así como el **mate modelo**, hacen de este original y bello problema una obra maestra digna del premio que obtuvo.

El juego secundario no es menos loable:

1. ..., R×f5; 2. Ad7+, Rf4; 3. Ag4!!, ad libitum; 4. Tf3 mate.

Si 1. ..., Te4; 2. Tdd5!, c×d5; 3. T×d5 (amenazando 4. Cd8 mate), Te5; 4. T×e5 mate.

92

1. Te7 (con la variante-amenaza temática),

1. ..., Tfe1; 2. Tc4! (amenazando 3. Ac6 o Ae6 mate), Cd8; 3. Ae6+!, C×e6; 4. Td7 mate.

1. ..., T×a5; 2. Ac6+, Rc5; 3. Ae4+, R×b5; 4. Ad3 mate.

1. ..., Ce2; 2. Ae6+!, Re4; 3. Ac4+, Rf3; 4. Ad5 mate.

1. ..., Cd8; 2. Te5+, Rd6; 3. Te4+, R×d7; 3. Tc7 mate.

Autoobstrucciones anticipadas del rey en las casillas e6, e2, a5 y d8.

Un task bien construido.

93

Ensayos temáticos:

1. Rd7? (amenazando 2. Ah7 mate), Cc5+!; 2. Re7, Tb7+!

1. Re7? (con la misma amenaza), Ac5+; 2. Rd7, Ta7+!

Juego real:

1. Ag7 (amenazando 2. C×h6 mate),

1. ..., Th1; 2. Rd7!, Cc5+; 3. Re7!, ad libitum; 4. Ah7 mate.

1. ..., Th2; 2. Re7!, Ac5; 3. Rd7!, ad libitum; 4. Ah7 mate.

Una clarísima combinación lógica con dos **autoobstrucciones recíprocas** (A/C) en la casilla c5 en función de los rechazos de las torres negras.

94

1. Ah6 (amenazando 2. Dg7+, Re8; 3. Dd7 o Df8 mate).

Variantes temáticas:

1. ..., Tg3; 2. Te2! (bloqueo; no 2. Te1?, Tg4!; 3. Te6, Tc1+!!), Tg4! (si 2. ..., Tg5; 3. Cf5! seguido de 4. Te7 o Cd6, o Dg7 mate; si 2. ..., T×g2; 3. C×g2, f5; 4. Dg7 mate); 3. Te6! (amenazando 4. D×f6 mate), Tcf4 (Tg6); 4. Te4 (h×g6) mate.

1. ..., Tg4; 2. Te1! (bloqueo; no 2. Te2?, Tg3; 3. Te6, T×b1+!), Tg3!; Tbf3; 4. Te3 mate.

Obstrucciones recíprocas de las torres negras inicialmente semiclavadas. Un idea estratégica difícil de realizar.

Si 1. ..., T×c5; 2. Te2!, Tg5 (si 2. ..., Te5; 3. Dg7+ seguido de 4. Dd7 mate); 3. Cf5! y mate a la siguiente jugada.

95

1. b3 (amenazando 2. T×d2+ seguido de 3. D×e4 mate),

1. ..., Tf3; 2. Tc4 (amenazando 3. D×e4 mate), Ag6; 3. Db2 (amenazando 4. D×e5 mate), Tf5; 4. A×e4 mate.

1. ..., Af3; 2. Db2 (amenazando 3. D×e5 mate), Cg6 (si 2. ..., Tg5; 3. A×e5 seguido de 4. Dd4 o Cf6 mate); 3. A×g7 seguido de 4. Cf6 mate (si 3. ..., C×e7; 4. D×e5 mate).

1. ..., Cf3; 2. A×g7 (amenazando 3. Cf6+, Rd4; 4. Tc4 mate), Tg6 (si 2. ..., e×f2; 3. Tc4 seguido de 4. D×e4 o Cf6 mate); 3. Tc4, Cg5; 4. Dd3 mate.

Obstrucciones del caballo por la torre y el alfil, de la torre por el alfil y el caballo, del alfil por la torre y el caballo, en las casillas f3 y g6.

Un notable task.

Si 1. ..., Rd4; 2. Tc4+, Rd5; 3. D×e4 mate.

96

1. Dg2!! (amenazando 2. D×f3 mate),

1. ..., f×g2; 2. Tg3!! (amenazando 3. Tc3 mate), P o A×g3; 3. Cg8!, ad libitum; 4. Ce7 mate.

Despeje de línea un tanto peculiar, necesario para ceder la casilla g8 al caballo con ganancia de tiempo.

Idea típica del estilo de Loyd.

Si 1. ..., f1=D; 2. Dc2+, Dc4; 3. D×c4 mate.

97

El ensayo temático 1. Tb2? es refutado mediante 1. ..., Af7! Si 2. Db3+, R×c5!; 3. De6?, A×e6.

Juego real:

1. Tb1! (amenazando 2. Db3+, R×c5!; 3. De6! seguido de 4. Cb7 o De5 mate).

1. ..., Af7; 2. Db2! (amenazando 3. Dd4 mate), e5! (si 2. ..., Cc3; 3. D×c3 y mate a la siguiente jugada); 3. Db8!! (amenazando 4. Dd6 mate), R×c5; 4. Tb5 mate.

«Switchback» de las piezas temáticas D y T con **despeje recíproco de línea.** Original e interesante.

Si 1. ..., Cb4; 2. D×b4 (amenazando 3. Dd4 mate), e5; 3. Dc4 mate.

Si 1. ..., T×b1; 2. D×f4 (menazando 3. Dd4 mate), Tb4 (si 2. ..., e5; 3. Dc4 mate); 3. Ce3+, R×c5; 4. De5 mate (con bloqueo en b4).

98

Las negras están en zugzwang salvo por 1. ..., e×f4 (ya que no es posible el golpe de gracia 2. Db2).

De ahí se deduce que la Tb3 debe dejar libre la columna b, pero ¿adónde puede ir?

Si 1. Tb1?, basta con responder 1. ..., g3! (o 1. ..., g×h3) para retardar el desenlace. Por otra parte, los movimientos de dicha torre orientados hacia el flanco de rey sólo son ensayos cuyas sutiles celadas han dado al traste con nuestros mejores especialistas.

Si 1. Td3?, a6!; 2. Tb3, e×f4!; 3. Te3, Tg6!!; 4. Db2+, Rg5! O bien 2. Rc1?, g3! y no hay mate a la cuarta jugada.

Si 1. Te3, a6!; 2. Dc7, e4!; 3. Db7, Re5!; 4. Db2+, R×f4! O bien 3. Tb3, Tf7!! Etcétera.

De donde se desprende la verdadera solución:

1. Ta3!! (la única jugada válida, que provoca un bloqueo general).

Ahora, si 1. ..., a6!; 2. Ta1!! seguido de 3. Tb1! (amenazando 4. Tb6 mate), e×f4; 4. Db2 mate.

Este problema, cuya primera versión salió a luz en 1916 en la revista alemana «Deutsche Schachzeitung», es el **prototipo** del **Bristol pericrítico**, tema sutil de difícil realización.

Si 1. ..., g×h3; 2. T×h3, a6; 3. T×h4, etcétera.

Si 1. ..., g3; 2. f×g3, h×g3; 3. Ta×g4 mate a la siguiente jugada.

99

1. Tn7!!

1. ..., T×d2 (variante-amenaza); 2. Ta8! (amenazando 3. Da7 mate), A×f4 (si 2. ..., Rc5; 3. Da7+, R×b5; 4. Ad7 mate); 3. Da7+, Re5; 4. Dg7 mate.

1. ..., A×f4; 2. D×g1+, e3; 3. Dg7+, Ae5 o Rc5; 4. Da7 mate.

La clave efectúa a la vez un **«predespeje» de línea del tipo Bristol** y **otro del tipo Loyd.** La jugada 2. Ta8 es un **despeje de línea del tipo Bristol.** ¡Estrategia blanca muy interesante!

Si 1. ..., Rc5; 2. b6+, Rd4 (si 2. ..., Cb5 o Rc6; 3. Tc7 mate); 3. Ae6! seguido (en caso de 3. .... A×f4 o de 3. ..., A×d2) de 4. T×d5 mate o 4. Cf5 mate.

100

En el juego aparente se atiende a los jaques dados al rey blanco: si 1. ..., Dc8+; 2. A×c8, Td8+; 3. e×d8=D y mate a la siguiente jugada.

Ensayos temáticos:

1. Rh7? (amenazando 2. Td6+, De6; 3. A×eb mate; o 2. Te3 mate), Dc2+!; 2. Te4+, T×d7!

1. Rg7? (con las mismas amenazas), Dc3+!; 2. Tee5+, T×d7!

Juego real:

1. Dc3+!!, con dos variantes temáticas:

1. ..., A×c3; 2. Rh7! (amenazando 3. Te3 mate), Dd3+; 3. Te4+, D×d7; 4. Te3 mate.

1. ..., C×c3; 2. Rg7! (con la misma amenaza), Dd4+; 3. Tee5+, D×d7; 4. Te3 mate.

Interceptaciones Holzhausen en d3 y d4.

Una combinación lógica muy clara. La clave con jaque es sumamente ingeniosa.

En las dos variantes que preceden, nótese la continuación secundaria 2. ..., h1=D; 3. Te3+, Rh2; 4. Th3 mate.

101

Ensayos temáticos:

1. Ca6? (amenazando 2. C×c5+, T×c5; 3. C×c5 mate), f4; 2. Cd×c5+, Th×c5! (si 2. ..., Tc×c5?; 3. D×b4 mate).

1. Ce6? (con la misma amenaza), f4; 2. Cd×c5+, Tc×c5! (si 2. ..., Th×c5?; 3. Cd4 mate).

Juego real:

1. Ra7!! (amenazando 2. Dd1+, Rb2; 3. Cb6!, ad libitum; 4. C×a4 mate; si 2. ..., Tc2; 3. D×c2 mate),

1. ..., Th1; 2. Ca6! (amenazando 3. C×c5+, T×c5; 4. C×c5 mate), Thc1; 3. Cd×c5+!, T×c5; 4. D×b4 mate.

1. ..., Th4; 2. Ce6! (con la misma amenaza), Thc4; 3. Cd×c5+!, T×c5; 4. Cd4 mate.

Dos magníficas variantes de interceptación **Holzhausen** con movimiento **pericrítico.**

102

Ensayos temáticos:

1. Tdd5? (amenazando 2. Tge5 mate), refutado por 1. ..., Ta×d5! Si 2. Cd2+, T×d2+!

1. Tgd5? (amenazando 2. T2d4 mate), refutado por 1. ..., Td×d5! Si 2. Cg5+, T×g5+!

Otros ensayos:

1. T×d8?, D×d8!

1. T×a5?, D×a5!

1. Cg8?, T×g5+!

Juego real:

1. a4!! (bloqueo).

Variantes temáticas:

1. ..., Cf2; 2. Tdd5!, Ta×d5 (Td×d5); Cd2+! (Te5+!), T×d2 (T×e5); 4. Te5 (Cd2) mate.

1. ..., Cg3; 2. Tgd5!, Td×d5 (Ta×d5); 3. Cg5+! (Td4+!), T×g5 (T×d4); 4. Td4 (Cg5) mate.

La **interceptación Plachutta** en respuesta a **preinterceptaciones** en f2 y g3.

Si 1. ..., e5; 2. Cg8! (amenazando 3. Cf6 mate), e×f4!; 3. Cf6+, R×e3; 4. Te2 mate.

Si 1. ..., Da6; 2. T×d8!

Si 1. ..., Dc8; 2. T×a5!

Si 1. ..., Td7; 2. T×d7!

Si 1. ..., Tc5; 2. T×c5!

103

Ensayos temáticos:

1. Tg3? (amenazando 2. Th2+ seguido de 3. Tg1 mate), Ad5!; 2. Th2+, Ag2!!; 3. Th×g2+, R×a1; 4. ?

1. Te3? (amenazando 2. Th2+ seguido de 3. Te1 mate), Ac4!; 2. Th2+, Ae2!!; 3. Th×e2+, R×a1; 4. ?
Dos **interceptaciones Plachutta de las blancas.**

Juego real:
1. Td3!! (amenazando 2. Th2+ seguido de 3. Td1 mate), Ab3; 2. T×b3! (no 2. Th2+?, Ra3!), g5; 3. Th6!, ad libitum; 4. Ta6 mate.
1. ..., Rb2; 2. Th2+, Rc1; 3. Tc2+, Rb1; 4. Td1 mate.
Una excelente miniatura estratégica.

Otros ensayos:
1. Tf3?, Ac4!; 2. Th2+, Rb1!
1. Td1?, Ad5!; 2. T×d5, Rb2!

104

1. Tb7! (amenazando 2. Td5+, c×d5; 3. T×c7+, Rd6; 4. Cb5 mate),
1. ..., Ag2; 2. Ae4!, Te×e4; 3. Ad4+, T×d4 (A×d4); 4. Ce6 (Ce4) mate.
1. ..., Ah2; 2. Cce4+!, Th×e4 (Te×e4); 3. Ce6+ (Ad4+), T×e6 (T×d4); 4. Ad4 (Ce6) mate.
1. ..., Ce7; 2. Cge4+!, Th×e4 (Te×e4); 3. A×e7+ (Ca4+), T×e7 (T×a4); 4. Ca4 (A×e7) mate.
Interceptación Plachutta repetida tres veces en e4.
Un brillante task.
Si 1. ..., Te5; 2. A×e5 (amenazando 3. Ce6 mate), A×f5; 3. Td5+, c×d5; 4. T×c7 mate.

105

Ensayos temáticos:
1. Ce3? (amenazando 2. Cc4 mate), Cb6! y tanto las blancas como las negras están en **zugzwang.**
1. C×c3? (amenazando 2. Cb5 mate), Cc7! y los dos bandos disponen de una jugada neutra: 2. e3, Ab6!

Juego real:
1. e4! (bloqueo),
1. ..., f×e; 2. Ce3!; Cb6; 3. f5!, C juega; 4. Cc4 mate.
1. ..., Ad8!; 2. C×c3! (no 2. Ce3?, Cb6!; 3. e×f5, Ac7!), Cc7; 3. e×f5!, C juega; 4. Cb5 mate.
Realización clara del difícil tema **Seeberger recíproco.**

106

1. Af3! (amenazando 2. Dd1+, R×c4; 3. Ae2 mate),
1. ..., T×e4; 2. Rb2! (reiterando la amenaza), Ae5!; 3. Ae2! (no 3. Dd1+?, R×c4+!), ad libitum; 4. Dd1 mate.
1. ..., Ae5!; 2. Ra2! (con la misma amenaza), Td6!; 3. Ch6! (si 3. Dd1+?, R×c4; Ae2+, Td3!), ad libitum; 4. Cf5 mate.
Inmovilización mutua de dos piezas negras (tema del match), realizada en este problema con la torre y el alfil.
Nótese la unidad de la segunda jugada de las blancas (Rb2!, Ra2!) y los mates absolutamente diferentes. La posición es bastante aireada.
Si 1. ..., Td6; 2. Dd1+, R×c4; 3. Ae2+, Td3; 4. D×d3 mate.
Una composición muy lograda del excelente y original problemista francés Pierre Drumare.

107

El ensayo temático 1. Rg7? se refuta mediante 1. ..., Tb1. Si 2. Thg5, Tb2 y las blancas están en **zugzwang.**

Juego real:
1. Thg5! (amenazando 2. D×h2 mate), Tf2; 2. Rh7! (amenazando 3. Db8 mate), Tb2; 3. Rg7!! (bloqueo) y la Tb2, que se encuentra en **posición focal,** debe abandonar uno de los focos: b8 o h2; si ahora 3. ..., d2 o f2, o Ag2; 4. D×h2 mate; y si 3. ..., Tf ad libitum; 4. R×T mate.
Zugzwang blanco y negro combinado con el **tema focal** y en encerramiento o **inmovilización** del Aa1.
Una interesante idea realizada con economía.

108

Ensayos temáticos:
1. Td4?, Tg1!
1. Tg3?, Tb4!

Juego real:
1. Ad6! (amenazando 2. Td5+, g5; 3. Ae8+, R×h4; 4. Dh2 mate), con las variantes temáticas:
1. ..., T×b5; 2. Td4!, Tg5; 3. Ta4!!, T juega; 4. D×g4 mate.
1. ..., Th1; 2. Tg3!, T×h4; 3. Aa4!!, T juega; 4. D×g4 mate.
La originalidad de este **doble romano** de la torre negra queda subrayada por el **doble zugzwang** final.
Si 1. ..., a×b5; 2. Tg3, Tb4; 3. Axb4 seguido de 4. D×g4 mate.
Si 1. ..., Td1; 2. T×d1, R×h4; 3. Th1+, Rg5; 4. De5 mate.

Si 1. ..., Tf1; 2. Tg3, Tf4 (Tf8+); 3. A×f4 (A×f8) seguido de 4. D×g4 mate.

Las demás variantes, sin importancia, llevan a mates en 3 jugadas.

109

1. Dc1 (amenazando 2. Cg2 mate),
1. ..., A×e3; 2. Tc4+, Cd4; 3. Tf6+, Tf5; 4. Ac7 mate.
1. ..., C×e3; 2. Tf6+, Tf5; 3. Ac7+, Ae5; 4. Tc4 mate.
1. ..., T×e3; 2. Ac7+, Ae5; 3. Tc4+, Cd4; 4. Tf6 mate.

Permutaciones cíclicas (A, B, C-B, C, A-C, A, B) y **triple clavada cíclica** (A, C, T-C, T, A-T, A, C).

Un bello task.

Si 1. ..., T×d5; 2. Cg2+, Re5; 3. Df4 mate.

Si 1. ..., Te4; 2. Ac7+, Cd6; 3. Cg2+, R juega; 4. Dg5 mate.

Si 1. ..., Te7 (Te6); 2. Cg2+, Re5; 3. Df4+, R×d5 (Rf6); 4. Ac4 (Ad8) mate.

110

1. Tf6!
1. ..., Db7 (variante-amenaza temática); 2. Cc3+!, C×c3; 3. Ae4+!, C×e4; 4. Tf5 mate.
1. ..., g6; 2. Ae6+, C o A×e6; 3. Tf5+!, g×f5; 4. Cf6 mate.
1. ..., Cf3; 2. T×d6+!, T×d6; 3. Cf6+!, T o g×f6; 4. Ae4 mate.

Sacrificio cíclico pareado (Ce4 y Af5: Af5 y Tf6; Tf6 y Ce4) con **despeje de las casillas cruciales:** f5, f6, e4.

Un tema interesante, difícil de llevar a cabo.

El ensayo 1. C×g5? es refutado sencillamente por 1. ..., A×g5+. Si 2. C×h7, Cc3!

111

1. Aa5! (bloqueo),
1. ..., b4; 2. D×b4 (amenazando 3. D×d2 mate), f1=C; 3. Df8!, ad libitum; 4. Df2 mate.
1. ..., A ad libitum; 2. Df8! (amenazando 3. D×f2 mate), f1=D; 3. Db4!, ad libitum; 4. D×d2 mate.

Inversión de las maniobras de la dama blanca en función de las **promociones negras recíprocamente dañinas.**

Un tema interesante.

Si 1. ..., f1=D o C; 2. Cc2+, Rd1; 3. Cb4+, R ad libitum; 4. Cd3 mate.

Ensayos:
1. D×c8?, a5!; 2. Df8, f1=D; 3. Dc5, a×b4!
1. Db6?, a5!; 2. D×a5, f1=C; 3. Rb2, C×e3!

112

Ensayo temático:
1. Te5? (amenazando 2. Ta5+, T×a5; 3. D×a5 mate).
Refutación: 1. ..., Tca2!

Juego real:
1. Af4!!
1. ..., e5 (variante-amenaza); 2. T×e5 (amenazando lo mismo que en el ensayo), Tca2!; 3. Ad2! seguido de 4. De2+, Tc4; 5. D×c4 mate.

Variante temática·

1. ..., Ta1!!; 2. Te5 (con la misma amenaza), Tca2; 3. Ah6!! (ahora no 3. Ad2? a causa de 3. ..., Th1!! clavando la dama) y las negras están en **zugzwang:** si 3. ..., Th1; 4. Ta5+, T×a5; 5. D×a5 mate; si 3. ..., Ta5 o c2; 4. De2+ y mate a la siguiente jugada.

Un bello ejemplo del difícil **tema Renaud** combinado aquí con la **maniobra Sackmann** del alfil blanco.

Excelente problema estratégico del compositor francés G. Léon-Martin, fallecido en 1970.

113

Ensayos temáticos:
1. Tb7? (amenazando 2. Tb8 mate), Af5+!,
1. Dh2? (amenazando 2. Db8 mate), e5!; 2. Dg1, Ad4!

Otros ensayos:
1. Dh8? (amenazando 2. Rc7+ y mate a la siguiente jugada), Ce8; 2. D×e8, Ae5!
1. Df1? (amenazando 2. D×b5 y mate en dos jugadas como máximo), Ac6!
1. Dh4? (amenazando 2. D×e4 mate), Af5!; 2. D×e7, Ce8!; 3. D×e8, Aa5!! O bien 3. Dc5, A×d7+!

Juego real:
1. Dg1 (amenazando 2. D o T×a7 mate), f2! 2. Dh2! (amenazando 3. Db8 mate; nótese que 2. Dh1?, A×h1; 3. Tb7 es refutado por 3. ..., Ae5!), e5; 3. Dh1!! (amenazando 4. D×e4 mate), A×h1; 4. Tb7! (amenazando 5. Tb8 mate), A×b7; 5. a×b7 mate.

El antiguo tema del **movimiento triangular de la dama** adopta aquí

la forma de **combinación lógica** con una **obstrucción** en e5, una **apertura de línea** (la diagonal a8-h1), un **rechazo angular** del AD negro y el elegante **sacrificio** de las dos únicas piezas blancas (D y T) para dar mate con el Pa6. ¡Espléndido!

114

El ensayo 1. De7? (amenazando 2. Dh4 mate) fracasa debido a 1. ..., Dg3+! Si 2. Rd8, Db8+! Si 2. Rd7, D×f3! Si R a otro sitio, D×h3! De ahí la necesidad de poner primero el rey blanco a salvo.

Solución:
1. Rb7! (amenazando 2. De7! seguido de 3. Ae8!),
1. ..., f4! (invalidando la continuación 2. De7? a causa de 2. ..., Db1+!); 2. Ra8!! (la única continuación justa, que mantiene la amenaza 3. De7!, etc. Nótese que 2. Rc7? no sirve a causa de 2. ..., Cb3!!; 3. De7?, Dc2+; ni tampoco 2. Ra7?, Cd3; 3. De7?, Dg1+!), d4! (impidiendo de nuevo 3. De7? a causa de 3. ..., De4+! Pero ahora, al haberse despejado la quinta fila, viene una continuación tan eficaz como inesperada); 3. Db5+!!, Dg5 (o 3. ..., e5; 4. D×e5+ y mate a la siguiente jugada); 4. De5!! (¡el golpe crítico!), D×e5 (o ad libitum); 5. Ae8 mate.
Una elegante **maniobra del rey** que provoca el **despeje** de la quinta fila y acaba en un **mate modelo.** Muy fino.
Excelente ejercicio de sagacidad para el estudioso.

115

1. Aa8! (amenazando 2. Tf1 mate),
1. ..., Af2; 2. A×f2 (no 2. T×f2?, Rg1!),
2. ..., T×h7; 3. Tb8!, Tb7; 4. T×b7, C juega; 5. Tb1 mate.
2. ..., Th6; 3. Tc8!, Tc6; 4. T×c6, C juega; 5. Tc1 mate.
2. ..., T×g5; 3. Td8!, Td5; 4. T×d5, C juega; 5. Td1 mate.
2. ..., Th4; 3. Te8!, Te4; 4. T×e4, C juega; 5. Te1 mate.
2. ..., Th3; 3. Ae3!, Tf3; 4. T×f3, C juega; 5. Tf1 mate.
Cinco variantes muy netas de **oposición de torres.**
Un interesante task realizado en forma de «Meredith».

116

Ensayos temáticos:
1. a8=D, T?, o 1. b8=D, T?, o 1. c8=D, T? se refutan mediante 1. ..., T6d3+, 2. e×d3. Te2+ (T×d3+); 3. R×T y tablas por ahogado.
1. d8=D?, T6d3+!; 2. D×d3, T×d3+; 3. e×d3, A×f7!

Juego real:
1. d8=A! (amenazando 2. Af6 mate), T×d8; 2. c×d8=A!, T×d8; 3. b8=A!, T×b8; 4. a×b8=A!, A×f7; 5. A×e5 mate (modelo).
Un atractivo task: cuatro subpromociones a alfil, todo ello realizado económicamente.

117

Los ensayos temáticos 1. Db7? y 1. Dg7? se refutan por medio de 1. ..., g×f5!
Por otra parte, a 1. Df7?, h×g4!; 2. D×g6 las negras replican 2. ..., Te5!!

Juego real:
1. Dc7! (amenazando 2. Df4 mate), g5 (si 1. ..., g×f5; 2. Af3 mate; si 1. ..., Ae3; 2. Dg3, h×g4; 3. D×g4+ y mate a la siguiente jugada); 2. Dg7! (amenazando 3. D×g5 y mate a la siguiente jugada), Ae3 (si 2. ..., Thg8; 3. h×g8=C, Te6 o Ad4, o h×g4; 4. D×g5 y mate a la siguiente jugada; si 2. ..., Ah4; 3. Df7, h×g4; 4. T×c5!, Te5; 5. T×c4 mate); 3. Db7! (amenazando 4. Db1 mate), Te5; 4. Af3+!, R×f5; 5. Df7 mate.
Combinación lógica que entraña un **movimiento de golondrina** por parte de la dama y acaba en un **mate modelo.**

118

Primer ensayo temático:
1. Cd5? (amenazando 2. D×f6+, C×f6; 3. Ce7 mate; si 1. ..., T×d5; 2. De4+, Tf5; 3. De8 mate).
Refutación: 1. ..., g4!

Segundo ensayo temático:
1. Ag4? (amenazando 2. De8 o Df5 mate), T×g4; 2. Cd5 (amenazando 3. D×f6+, C×f6; 4. Ce7 mate), Tf4; 3. De8+, Rf5; 4. Ce3 mate.
Refutación 1. ..., a1=D!

Juego real:
1. Ad1! (amenazando 2. Ac2+, Td3; 3. De4 mate),
1. ..., g4 (si 1. ..., T×d1?; 2. De4 mate); 2. Ac2+, Td3; 3. De4+, Tf5 (si 3. ..., Rg5; 4. Ce6 mate); 4. De8+, Rg5; 5. Ce6 mate.
1. ..., a1=C!; 2. Ag4!, T×g4; 3. Cd5!, ad libitum; 4. D×f6+, C×f6; 5. Ce7 mate; o 3. ..., Tf4; 4. De8+, Rf5, 5. Ce3 mate.
Una agradable **combinación lógica** que termina en dos **mates modelo.**

119

Ensayos temáticos:
1. Dc7?, Tb1!
1. Ab5?, a×b5; 2. Dc7, T×a7!
1. Rg8?, g×h4; 2. Ab5, a×b5; 3. Dc7, Tg2+

Juego real:
1. Th2!! (amenazando 2. T×d2 seguido de 3. Ad5 mate), T×h2+; 2. Rg8! (amenazando 3. Ad5 mate), Td2; 3. Ab5! (amenazando 4. Ac6 mate), a×b5; 4. Dc7 (amenazando 5. Db8 mate), T×a7; 5. Dc8 mate (**mate modelo**).

Una **combinación lógica** muy al estilo de su autor, el austríaco H. Lepuschutz.

Si 1. ..., Taa2; 2. T×d2, T×d2; 3. Ad5+!, T×d5; 4. Dc7 seguido de 5. Db8 mate.

Si 1. ..., Td4; 2. Rg6, T×c4; 3. Th8 mate; o 2. ..., Th4; 3. Ad5 mate.

Otros ensayos:
1. Th3?, Tb1!; 2. Rg6, Tb7!
1. Ab3?, Ta5!; 2. Dc7, Tb5!
Etcétera.

120

Ensayo temático:
1. Cg7? (amenazando 2. T×c3 mate o 2. T×h6 mate), Cc6!
Si ahora 2. Ta×c6, A×g7! Si 2. Tc×c6, D×g7!

Juego real:
1. Ac2! (amenazando 2. A×f5 mate), Rg4 (si 1. ..., De5; 2. T×c3+, Rg4; 3. Ad1+, De2+; 4. A×e2 mate); 2. Cg7! (amenazando entre otras cosas 3. A×f5+, Rf3; 4. Ch5! seguido de 5. Ce1 o Ch4 mate; si 2. ..., Rf3; T×c3+, Rg4; 4. Ad1 mate) suscitando las dos variantes temáticas que siguen:
2. ..., D×g7; 3. Ad1+, Rh3; 4. T×h6+!, D×h6; 5. T×c3 mate.
2. ..., A×g7; 3. Ad1+, Rh3; 4. T×c3+!, A×c3; 5. T×h6 mate.

Interceptaciones Plachutta: blancas en el ensayo, **negras** en el juego real.

121

Ensayo temático:
1. Te5? (amenazando 2. Tf5 mate), Tb5; 2. T×b5, c5; Tb8 (si 3. T×c5?, tablas por ahogado), c4; 4. Tb5, c×d3!

Juego real:
1. Th8! (amenazando 2. T×h2, ad libitum; 3. A×e2 mate), Ta4! (si 1. ..., Tc4; 2. Th5!, Tc5; 3. T×c5, c6; 4. Tf5 mate); 2. Th5! (ahora no 2. T×h2?, Ta1!), T×a5; 3. T×a5, c5; 4. Tb5!!, c4; 5. Tf5 mate.

Maniobra **pericrítica** de la torre blanca para llegar a una casilla que permita una jugada de espera.

El tema del **zugzwang recíproco** realizado con medios sencillos.

122

1. Th4! (bloqueo),
1. ..., h2; 2. T×h2 (amenazando 3. Te2 seguido de 4. Te5 mate; si 3. ..., Ag3; 4. D×d2+, Tb4; 5. D×b4 mate), e5!; 3. T×d2! (amenazando 4. Td5 mate; si 3. ..., Af2; 4. Td5+, Ac5; 5. T×c5 mate), A×d2; 4. D×d2+, Tb4; 5. D×b4 mate.
1. ..., g5; 2. Th6!, h2; 3. T×e6, h1=D; 4. Te5+, Dd5; 5. T×d5 mate.
1. ..., e5; 2. Th7 (o Th8), h2; 3. Te7, h1=D; 4. T×e5+, etc.
1. ..., f4; 2. Tg4!, e5; 3. Tg5, etcétera.

Además de la **periforma completa** del **Bristol con sacrificio**, tenemos **tres periformas simples** de la misma torre blanca.

Realización muy económica y elegante de un tema difícil por el excelente problemista francés François Fargette.

Ensayos:
1. Dc7? (amenazando 2. Dc5+, Tb5; 3. c×b5, a×b5; 4. D×a7 mate).
Refutación: 1. ..., Af2!
1. Td6? (amenazando 2. T×e6 o Tc6, etc.), Ah4!; 2. Dc7, Af2!
¡Espléndido!

123

1.Db3! (amenazando 2. Dg8 mate),
1. ..., e6; 2. c×e6 (amenazando 3. C×c7 mate), Ah2 (si 2. ..., d×e6; 3. Db5! y mate en dos jugadas como máximo); 3. Cf4! (amenazando 4. Dg8 mate), Tg1 (si 3. ..., d5; 4. Db7 mate; si 3. ..., Ad5; 4. D×d5+ y mate a la siguiente jugada); 4. Cg2!!, T×g2 (A×g2); 5. Db7 (Dg8) mate.

Es original la curiosa maniobra norte-sur del caballo, que desemboca en un **Novotny** alejado.

124

1. Ag1!! (creando una amenaza larga y disimulada para cuya realización este alfil deberá encontrarse en la diagonal b8-h2),

1. ..., Ta6; 2. Ah2! (poniendo a las negras en situación de zugzwang), Tc6; 3. A×g6!! (con la amenaza ya clara 4. Ae8! seguido de 5. Cb6 mate; si 3. ..., Cb3; 4. Ac2 seguido de 5. A×b3 mate); T×g6 (jugada crítica); 4. Ad6! (creando un Novotny), T×d6 (A×d6); 5. C×c5 (Cb6) mate.

1. ..., Ae7!; 2. Ah2, Ad8! (refutando la amenaza 3. A×g6? mediante 3. ..., Ab6, y si ahora 4. Ae8, Aa7!!, de donde se desprende la segunda variante); 3. Ae4! (amenazando 4. A×c6 mate), Tc8 (jugada crítica); 4. Ac7! (creando un segundo Novotny), T×c7 (A×c7); 5. Cb6 (C×c5) mate.

El tentador ensayo 1. A×h4?, Ae7!; 2. Ag3 es refutado únicamente por la **jugada de espera** 2. ..., h4!! (que evita a las negras el zugzwang). Si ahora 3. A×g6, Ad8!; 4. Ae8, Cb3!! y no hay mate en la 5.ª jugada.

Creación de **dos Novotny lejanos** merced a una **maniobra de emboscada** (Ad3×g6-e8) preparada por un cambio de línea del AD blanco.

125

El ensayo temático 1. d3? (amenazando 2. Thf1 mate) es refutado mediante 1. ..., A×d3!

Solución:

1. Ad8! (amenazando 2. A×b6+, Te3; 3. A×e3 mate), Tf6 (si 1. ..., Cc7?; 2. A×c7, Tf6; 3. A×g3 mate); 2. Cc6! (reiterando la amenaza 3. A×b6+, etc.), T×c6; 3. Ah4! (amenazando 4. A×g3 mate), Tc3; 4. d3! (no 3. d×c3?, Ae2!!), T×d3 (A×d3); 5. Thf1 (A×g3) mate.

El sacrificio del caballo y el **switchback** del alfil blanco provocan los rechazos de la torre negra cuya **maniobra romana pericrítica** lleva a una **interceptación Novotny.**

Elegante y claro.

126

1. Cd4 (amenazando 2. Ta6 seguido de 3. Tc6 mate),

1. ..., e5; 2. Cde2 (amenazando 3. b3 mate), Cd2; 3. Cf5! (amenazando 4. C×d6 mate), e4; 4. Ceg3!, T×g3 (A×g3); 5. C×d6 (Ce3) mate.

Intercambio de posición de los caballos y Novotny final. Una idea sutil realizada económicamente.

Original y agradable.

Si 1. ..., T×g3; 2. Ta4+, Rc5; 3. Ta6, T×c3; 4. b×c3, ad libitum; 5. Tc6 mate.

127

1. Tb8!! (amenazando 2. T×f8 mate),

1. ..., T×b8; 2. Tb2!! (amenazando 3. T×b8 mate; si 2. ..., Tf8; 3. Db4! y mate en dos jugadas como máximo; si 2. ..., g6; 3. T×b8+, Rg7; 4. f8=D mate), T×b2+; 3. De2!! (amenazando 4. f8=D o T mate; si 3. ..., Tb8; 4. De8+, T×e8; 5. f×e8=D o T mate), T×e2+; 4. Rh1 (amenazando 5. f8=D o T mate), Te8; 5. f×e8=D o T mate.

Desviación romana de la torre negra por medio de **tres sacrificios consecutivos de piezas pesadas blancas.**

Un magnífico problema cuya idea y esquema pertenecen al gran compositor alemán Dr. Ado Kraemer.

Si 1. ... g6; 2. T×f8+, Rg7; 3. De6!, R×f8; 4. De8+, Rg7; 5. Dg8 mate o 5. f8=D mate; a 3. ..., Th8 sigue 4. Tg8+, Rh7; 5. f8=C mate.

128

Ensayos temáticos:

1. Tg4! (amenazando 2. Tg8 mate), Tg2!

1. T×a4? (amenazando 2. Ta1 seguido de 3. Ta8+, T×a8; 4. T×a8 mate), T×a4!

Juego real:

1. Tf4 (amenazando 2. T×f6 mate),

1. ..., Th×f2; 2. Tg4!, Tg2; 3. T×f1 (amenazando 4. T×f6 mate), Taf2; 4. T×a4! (amenazando 5. Ta8 mate), Ta2; 5. T×f6 mate.

1. ..., Ta×f2; 2. T×a4!, Ta2; 3. T×f1, Thf2; 4. Tg4!, Tg2; 5. T×f6 mate.

Una buena presentación del **tema Wurzburg-Plachutta** en un esquema original.

129

1. Ac6 (amenazando 2. Ae4 mate), Td4; 2. Cc8 (amenazando 3. Cd6+, T×d6; 4. Ae4 mate), Thd7; 3. Ag2 (amenazando 4. Ah3+, Tg4; 5. A×g4 mate), Th4; 4. Af1 (amenazando 5. A×d3+, T×d3; 6. Ce7 mate), Thh7; 5. Ce7+, Td×e7 (Th×e7); 6. A×d3 (Ah3) mate.

Intercambio de posición de las torres negras logrado por medios sobrios.

130

Ensayos temáticos:

1. Td4?, Tc8+; 2. Ac4, Td8!; 3. Ad5, Tc8+!

1. Tf4?, Tc8+; 2. Ac4, Tf8!; 3. Af7, Tc8+!

Otros ensayos:
1. Af3? o 1. Ag4?, Ta2!
1. Te4?, Ta2!

Juego real:
1. Th4! (amenazando 2. Th1+, Ra2; 3. Ac4 mate),
1. ..., Tc8+; 2. Ac4 (amenazando 3. Th1 mate), Th8! (si 2. ..., T×c4+; 3. T×c4, Ra2; 4. Ta4 mate); 3. Te4! (amenazando 4. Te1 mate), Te8 (si 3. ..., Th1; 4. Af1, Th4; 5. T×h4, Ra2; 6. Ta4 mate); 4. Ae6! (aquí, como antes, 4. T×T? daría tablas por ahogado), Tc8+; 5. A×c8, Ra2; 6. Ta4 mate.
Una miniatura lógica, muy lograda.

131

Ensayos temáticos:
1. Ad8?, Tf2! (si 1. ..., Ag5?; 2. Cc7!).
1. Ac7?, Te2! (si 1. ..., Af4 2. Ad8!).
1. Ab6?, T×d2! (si 1. ..., Ae3? 2. Ad8!).

Juego real:
1. b5! (amenazando 2. Ac3 mate), A×d2; 2. Ab6! (amenazando 3. Ad4 mate), Ae3; 3. Ac7! (amenazando 4. Ae5 mate), Af4; 4. Ad8! (amenazando 5. Af6 mate), Ae5 (si 4. ..., Ag5; 5. Cc7, ad libitum; 6. Ce8 mate); 5. Ae7! (amenazando 6. Af8 mate), Ad6; 6. Af6 mate.
Duelo estratégico A/A y **tema de Dresde** (sustitución de defensor) reunidos en una posición aireada.

132

Ensayo temático:
1. f6? (amenazando 2. Af5 mate), Ah3! clavando el alfil.

Juego real:
1. Cg8! (amenazando 2. Cf6 mate), Rd5 (si 1. ..., Td6; 2. A×d6, Rd5; 3. Rd7, ad libitum; 4. Cf6 mate); 2. Rd7 (reiterando la amenaza), Re4+; 3. Re8! (con la misma amenaza), Rd5; 4. Ce7+, Re4; 5. f6!, Ah3; 6. Af3 mate.
Un problema lógico expuesto claramente con medios sencillos.
Los **switchbacks** del rey negro y del caballo blanco siguen la corriente de la estrategia en boga.

133

Ensayos temáticos:
1. T5g3? (amenazando 2. Tf3+, e×f3; 3. Tg3+, Rf2; 4. T×f3 mate), refutado por 1. ..., Dc6!
1. Tg6? (amenazando 2. Tf6+, e×f6; 3. Tg6+!, Rf2; 4. T×f6 mate), refutado por 1. ..., Ah6!

Juego real:
1. Tg7! (con la variante-amenaza temática),
1. ... Cc4; 2. T2g6+, Rf2; 3. Tf6+!, e×f6; 4. Tg2+, Rf1; 5. Tg6+, Rf2; 6. T×f6 mate.
1. ..., Cd7; 2. T2g5+, Rf2; 3. Tf5+!, e×f5; 4. Tg2+, Rf1; 5. Tg5+, Rf2; 6. T×f5 mate.
1. ..., Cd6; 2. T2g4+, Rf2; 3. Tf4+!, e×f4; 4. Tg2+, Rf1; 5. Tg4+, Rf2; 6. T×f4 mate.
1. ..., A×g7; 2. T×g7+, Rf2; 3. f8=D+ (o 3. Tg2+, Rf1; 4. f8=D+), T×f8; 4. Tg2+, Rf1; 5. Tg8+, Rf2; 6. T×f8 mate.
Interesante variación del **tema Popandopoulo: doble juego de una batería por sustitución de la pieza encubridora.**
Si 1. ..., e×d4; 2. T2g4+, Rf2; 3. Tf4+!, D×f4; 4. Tg2+, Rf1; 5. Tg4+, Rf2; 6. T×f4 mate.
Si 1. ..., Cd5; 2. T7g3! (amenazando 3. Tf3+, etc.), Cf4; 3. e×f4, e×f4; 4. Tf3+, e×f3; 5. Tg3+, Rf2; 6. T×f3 mate; si 3. ..., Dc3 o 3. ..., Dc6; 4. e3, ad libitum; 5. Te2 mate.

134

El ensayo temático 1. C×d3? se refuta mediante 1. ..., e5!! Si 2. De1+, Rc4!; 3. Cb2+, R×d5; 4. D×h1 y el rey negro se salva por d6 o e6; y si 2. d6?, D×d6; 3. De1+, Rc4; 4. Cb2+, Rd5; 5. D×h1+, Re6!; etcétera.
Se trata, pues, de bloquear las casillas de fuga o hacerlas ineficaces, impidiendo a la vez la reacción principal de las negras: e7-e5.

Solución:
1. Te5!! (amenazando 2. Dd4 mate), A×e5; 2. C×d3! (amenazando 3. Db4+, R×c2; 4. Dd2 mate; o 3. De1+, Rc4; 4. Db4+, R×d5; 5. Dc5+, R ad libitum; 6. D×e5 mate), e6 (si 2. ..., T×e2; 3. Db4+, R×c2; 4. Ce1+, T×e1; 5. Dd2 mate; si 2. ..., Af4; 3. De1+, Rc4; 4. Db4+, R×d5; 5. Dc5+, Re4 6. Cd2+, A×d2; 7. De5 mate; o 5. ..., Re6; 6. Cd4+, Rf6; 7. Df5 mate; si 2. ..., R×c2; 3. Cb4+, Rc3; 4. De1 mate); 3. d6! (reiterando las citadas amenazas), D×d6 (si 3. ..., Af4; 4. De1+, Rc4; 5. Db4+, Rd5; 6. Dd4+, Cc6; 7. Ca5 mate); 4. De1+, Rc4; 5. Cb2+, Rd5; 6. D×h1+, T×h1; 7. Af3 mate.
Tres autobloqueos lejanos del rey en combinación lógica.

La clave de sacrificio y el **mate modelo** final realzan el valor estético de este complejo problema que realiza, quizá por vez primera, una estrategia difícil.

135

El ensayo temático 1. Ac5+? es brutalmente refutado por 1. ..., A×c5!

Juego real:
1. Ra2! (amenazando 2. Cc4 mate), Dh2! (volviendo a clavar el caballo); 2. Ag2! (reiterando la amenaza), D×g2; 3. Ra1! (manteniendo una vez más la amenaza inicial), Dg7! (volviendo a clavar el caballo); 4. f6! (reiterando de nuevo la amenaza Cc4 mate), D×f6 (si 4. ..., Ad4; 5. Ac5+!, A×c5; 6. Cc4 mate); 5. Ra2! (con la misma amenaza), Df2 (volviendo a clavar el caballo por tercera vez); 6. Ac5+!, D×c5; 7. Cc4 mate.

Movimiento pendular del rey blanco para forzar la **interceptación del Ag1 por la dama** negra tras **dos rechazos** de ésta.

Un divertido e interesantísimo problema lógico.

136

El ensayo temático 1. Cf5? (amenazando 2. Cg3 mate) se refuta mediante 1. ..., Af4!

Juego real:
1. Aa6! (amenazando 2. Ab7 mate), Tb2; 2. Td3! (amenazando 3. Ae4 mate), Tb4; 3. Ae2! (amenazando 4. Af3 mate), Tf4; 4. Cf5! (amenazando 5. Cg3 mate), T×f5; 5. Aa6! (amenazando 6. Ab7+ y mate a la siguiente jugada), y ahora:
5. ..., Td5 o Tf3; 6. Ab7, Ae3; 7. A×e3 seguido de 8. A×d5 (A×f3) mate.
5. ..., Tb5; 6. a×b5, Ae3; 7. A×e3 seguido de 8. Ab7 mate.
5. ..., Ae3; 6. A×e3, Td5 o Te3; 7. Ab7 seguido de 8. A×d5 (A×f3) mate.

Duelo A/T y **movimientos de orientación** hacia la **periforma** de la torre negra combinados con el **tema de Dresde.** Este excelente problema es uno de los primeros en más de 4 jugadas publicados por el compositor francés Bernard Fleisch.

137

1. Ah7!!
1. ..., b6; 2. Te5!!, Rc1; 3. Te1+, Rb2 (si 3. ..., R×d2; 4. Cf3 mate); 4. Cf5, Rc2; 5. Ch4+!, Rb2 (una vez más, si 3. ..., R×d2; 4. Cf3 mate); 6. Cg6!!, Rc2; 7. Ce5+, Rb2 (R×d2); 8. Cc4 (Cf3) mate.

Un **indio de repetición** donde sólo la sexta jugada de las blancas motiva la extraña apariencia de la **jugada crítica** 1. Ah7.

138

El ensayo temático 1. c×b4? (amenazando 2. Cc3 mate) se refuta mediante 1. ... Tc2!

Juego real:
1. Ac8! (amenazando 2. A×e6 mate), Af5; 2. g4! (amenazando 3. g×f5 seguido de 4. A×e6 mate), A×g4! (si 2. ..., T×g4; 3. c×b4!, Tg3; 4. Aa6, Ad3; 5. Cc3 mate); 3. Aa6! (amenazando 4. A×c4 mate), Ae2; 4. c×b4! (amenazando 5. Cc3 mate), Tg3; 5. Ac8! (reiterando la amenaza 6. A×e6 mate), Ag4; 6. f5!, A×f5; 7. Aa6, Ad3; 8. Cc3 mate.

Romano del alfil negro dos veces, con **interceptación** de la torre negra como daño estratégico, también dos veces.

Original y claro.

139

Ensayo temático:
1. Ra8?, g1=D **clavando** el Pb7 por medio del Ah1.

Juego real:
1. Rc7 (amenazando 2. b8=D o T mate),
1. ..., Tc1+; 2. Cc3!, T×c3+; 3. Rb8! (amenazando 4. Af7+ y mate a la siguiente jugada), Tcf3 (preinterceptando el propio Ah1 en la gran diagonal); 4. Ra8! (todavía no sirve 4. Af7+? a causa de 4. ..., T×f7!; 5. Ra8?, g1=D!), T×a2+; 5. Ta5!, T×a5+; 6. Rb8, Taf5; 7. Af7+!, T×f7; 8. Ra8! (amenazando 9. b8=D o T mate), Tc3; 9. g×f7 mate.

Holzhausen pericrítico duplicado por medio de **dos maniobras romanas** de torre. **Mate modelo.**

Una combinación lógica de gran clase.

140

Observaciones:

1) Si no fuera por la torre negra de d6, este bando sólo dispondría de la jugada 1. ..., A×f2, a lo que seguiría 2. C×f2 mate.

2) Si la dama blanca estuviera situada en la primera fila, daría mate a no ser por la intervención de la torre negra libre, que debe poder forzar las tablas por ahogado.

Se impone, por tanto, un primer ensayo:

1. Db1? (amenazando 2. Dxg1 mate).

Refutación: 1. ..., Td2+! (no 1. ..., Td1?; 2. R×d1!, ni 1. ..., Tc6+?; 2. Rb2, Tb6+; 3. Ra1! y mate en dos jugadas). Si 2. R×d2?, tablas. Si 2. Rb3, Td1!; 3. Rb2 (no 3. D×d1?, tablas), Td2+; 4. Ra1, Td1!! y las blancas están en zugzwang.

Así pues, hay que llegar a la misma posición **tocándoles jugar a las negras.**

Con este objeto tampoco sirve 1. Rb2? a causa de 1. ..., Tg6!! 2. Ra1, T×g4; 3. Db1, T×a4+; 4. Rb2, Tb4+ seguido de 5. ..., T×b1 y son las negras las que ganan.

Un tercer ensayo temático, 1. De4?, fracasa debido a 1. ..., Tb6! cortándole al rey blanco el paso hacia él.

De todo lo expuesto se deduce la solución:

1. Db3!! (jugada de espera), Td7 (jugada de espera; si 1. ..., Tg6?; 2. Db1! y la solución se desarrolla normalmente); 2. Rb2!, Td8 (otra jugada de espera; si 2. ..., Tb7?; 3. D×b7 y mate a la siguiente jugada; si 2. ..., Td1; 3. Dc2!, Td8; 4. Ra1!, Td1+; 5. Db1!!, etc.; si 2. ..., Tg7; 3. Ra1, T×g4; 4. Dd1!, T×a4+; 5. Rb2, Tb4+; 6. Rc3!, Tb3+; 7. R×b3, a4+; 8. Rc4 y mate a la siguiente jugada; si 2. ..., Tc7; 3. Dd3!, Tf7; 4. Ra1!, Tc7; 5. Db1!, Tc1; 6. Rb2 etc.); 3. Ra1!, Td7! (si 3. ..., Tf8; 4. Dd1!, T×f3; 5. D×f3, A×f2; 6. C×f2+, Rg1; 7. De2, Th1; 8. De1+, Rh2; 9. Cg4, mate); 4. Dc2!, Td1+ (si 4. ..., Td8; 5. Dc1!, Td1; 6. Rb2!, etc.); 5. Db1!! (y las negras están en zugzwang), Tf1 o Tc1; 6. Rb2, Td1! 7. Dc!!, Tf1; 8. Rc2!, Te1 (si 8. ..., Td1?; 9. R×d1; si 8. ..., T×c1+; 9. R×c1 y mate a la siguiente jugada); 9. C×e1!, A×f2; 10. C×f2+, Rg1; 11. Ced3 mate. ¡Inesperado!

El tema del zugzwang recíproco ha sido explotado aquí con finura, economía y mucho ingenio por el gran especialista Bruno Fargette.

141

A 1. ..., A ad libitum sigue 2. Tf1 mate.

Para forzar una jugada de este alfil hay que capturar la torre negra de a3.

El ensayo 1. Rb4? pone a las blancas en zugzwang y revela la necesidad de perder un tiempo. Con este fin, y dado que las demás

piezas blancas están obligadas a mantener sus respectivas posiciones, se impone una maniobra del rey. De ahí la solución:

1. Rd4!, Ta2; 2. Re5, Ta3; 3. Rf6, Ta2; 4. Re7, Ta3; 5. Re8!, Ta2; 6. Rd8, Ta3; 7. Rc7, Ta2; 8. Rb6, Ta3; 9. Rc5, Ta2; 10. Rb4!, Ta3; 11. R×a3, A ad libitum; 12. Tf1 (T×f1) mate.

142

Ensayo temático:

1. Af7? (amenazando 2. Th5 mate), Ta7+! 2. Rb3, Tb7+; 3. Ra4 (si 3. Rc2, Tb2+; 4. Rc1, Th2!), Tb4+; 4. Ra5 (si 4. Ra3?, Ab2 mate), Tb2+; 5. Ra6, Th2! De aquí se desprende la solución.

Juego real:

1. Te5! (amenazando 2. Te8 mate), Ta7+! (si 1. ..., Tb8? 2. Af7!, Ta8+; 3. Rb3, Tb8+; 4. Ra4!! seguido de mate en 7 jugadas como en la variante principal a partir de la 12.ª jugada); 2. Rb3, Tb7+! (si 2. ..., Ta8; 3. Af7!, 7b8+; 4. Ra4!!); 3. Rc2! (no 3. Ra4?, Tb4+; 4. Ra5, Tb8+; 5. Ra6, d3! con ventaja de las negras), Tb8! (si 3. ..., Tb2+?; 4. Rc1, Tb8; 5. Af7!); 4. Af7! (amenazando 5. Th5 mate), Tb2+; 5. Rc1 (no 5. Rd1?, Tb1+; 6. Re2, d3+ y ganan las negras; o 6. Rc2, Tb2+ y tablas por jaque perpetuo), Th2; 6. Ag6! (amenazando 7. Te8 mate), Th1+; 7. Rc2, Th2+; 8. Rb3! (no 8. Rd1?, Th1+ con jaque perpetuo o, si 9. Re2?, d3+! y las negras ganan), Tb2+; 9. Ra3! (no 9. Ra4?, Tb4+; 10. Ra5, Tb8+; 11. Ra6, d3!), Tb8; 10. Af7! (dando comienzo al plan principal), Ta8+; 11. Rb3, Tb8+; 12. Ra4!!, Tb4+!; 13. Ra5, Tb2+; 14. Ra6, Th2; 15. Ag6!, T×a2+; 16. Rb7, Tb2+; 17. Rc8, Tb8+; 18. R×b8 seguido de 19. Te8 mate.

Una **combinación lógica** original y divertida.

143

Dos claves parecen justificar el enunciado: 1. 0-0-0 y 1. Td1 (seguido en cada caso de 1. Td8 mate).

Sin embargo, el enroque largo **ya no es posible**, pues la posición dada excluye la hipótesis de una última jugada de peón por parte de las blancas.

Esto es fácil de demostrar.

Para llegar a la posición del diagrama, los peones blancos a3, a4, a5, a6 y b6 (que provienen respectivamente de b2, c2, d2, e2 y f2) han tenido que efectuar 14 capturas. Este número corresponde al de las piezas negras que faltan: dama, 2 torres, a alfiles, 2 caballos y 7 peones. Pero, a propósito de los peones negros, hay que hacer notar lo siguiente: mientras los de a7, b7, c7, d7 y e7 han sido capturados como tales en sus columnas de origen, los peones g7 y h7 sólo han

podido ser víctimas de esa «operación de limpieza» **después** de haberse transformado en piezas, y ello **cambiando** de columnas (debido a la presencia de los peones blancos g2 y h2).

Ahora bien, en seguida se comprueba que las promociones en las casillas f1 y d1 (transformándose en alfil o caballo), vía e2, de esos dos peones negros trasladados a la columna R (por ejemplo: g7×f6×e5 y luego e4-e3-e2×d1=C; h7×g6×f5×e4 y luego e3-e2×f1=A) exigen 7 capturas, lo cual es incompatible con las 6 piezas blancas que faltan (dama, torre, 2 alfiles y 2 caballos).

Rechazada por tanto esta hipótesis, debemos admitir que por lo menos uno de los peones negros g7 y h7 **ha tenido que atravesar la casilla f2** para coronarse en f1, pero en este caso (el único legitimado) ha dado jaque al rey blanco, el cual, **obligado a moverse**, ha **perdido el derecho de enrocarse.**

144

Amenizado por una historieta que forma parte de la famosa serie «El match Leroc-Larègle» del gran compositor francés, este problema tuvo al principio por enunciado la pregunta: «¿Quién da mate en 2 jugadas?».

Dado que tanto las blancas como las negras tienen esa posibilidad (al menos en apariencia, por medio de 1. T×d7 seguido de 2. Td8 mate; o de 1. ..., T×f2 seguido de 2. ..., Tf1 mate), basta con demostrar que uno de los dos campos ha perdido el derecho a enrocarse para saber cuál es la verdadera solución.

Un breve examen de la posición nos permite comprobar que:

1) ambos alfiles de rey (f1 y f8) han sido capturados en sus casillas de origen;

2) el Aa5 proviene necesariamente de la coronación del Pa2 en b8, después de capturar una pieza negra y haber recorrido el trayecto a7×b8=A y luego Aa7-b6-a5;

3) El Pa7 negro ha sido capturado en su casilla de origen (o tras haber cambiado de columna al tomar una pieza blanca) **antes** del paso del PTD blanco por a7;

4) El Pb7 ha sido adelantado a b6 (para dejar paso al Ac8 que ahora está en h7) **después** de la marcha del alfil blanco desde b8 (por a7 y b6).

Estos primeros argumentos nos llevan a plantearnos la siguiente pregunta:

¿Cuál es la pieza negra capturada por el peón blanco en la casilla b8? ¿El AR? No, pues éste ha sido capturado en su casilla de origen. ¿Una pieza procedente de la coronación de uno de los dos peones negros que faltan, el a7 o el f7? Tampoco, ya que en tal caso cada uno de esos peones habría tenido que efectuar **dos** capturas (por ejemplo: a7×b6×a5 para ir a dama en a1; o f7-f5×g4×h3 para

ir a dama en h1), siendo así que sólo tenían a su disposición **una** pieza blanca: la dama.

De ahí se deduce que la **dama negra** es, exclusivamente, la pieza capturada por el Pa2 en b8.

Pero en este caso (el único válido), para llegar a b8, puesto que el Ac8 negro se hallaba todavía en su casilla de origen (como ya se ha demostrado más arriba, en el párrafo 4), la dama negra ha podido moverse únicamente **gracias al desplazamiento del rey negro** (por ejemplo: Re8 f8; Dd8 e8-f7-e6-a6-a7-b8; y luego Rf8-e8).

Por consiguiente, **las negras no pueden ya enrocarse** (mientras las blancas conservan aún este derecho) y la única solución posible es 1. T×d7 seguido de 2. Td8 mate.

Siguiendo el razonamiento que precede, la reconstitución de la partida es relativamente fácil.

145

1. Td1!, ad libitum; 2. Td3 mate.

No es posible 1. 0-0-0, ya que las blancas han perdido el derecho a enrocarse, como lo prueba el breve análisis retrógrado que sigue:

La última jugada de las negras no ha podido ser una captura, pues el blanco conserva todas sus piezas y peones. Dada la posición, ha tenido que ser necesariamente c7-c6.

Pero... ¿qué han jugado las negras antes de este movimiento? ¿Habrán movido una pieza que las blancas han capturado en su jugada precedente? No, puesto que de las seis piezas negras que faltan (dama, torre, 2 alfiles y 2 caballos), los alfiles han sucumbido en sus casillas de origen y las otras cuatro piezas han debido inmolarse antes para justificar la posición actual de los peones blancos a5 y b4 (que provienen de c2 y d2).

Consiguientemente, hay que admitir que la jugada negra anterior a c7-c6 no ha podido ser otra que Tg3-g2, ya que esta pieza era la única capaz de **cubrir el jaque** dado por la dama blanca, la cual —esto es claro— ha llegado a f1 pasando por el, casilla **liberada antes por el rey blanco.**

El enroque es por tanto **ilegal.**

La partida sintética que ofrecemos a continuación completa este razonamiento.

1. h4, a5; 2. Cf3, a4; 3. Ce5, Ta5; 4. Cg6, Cc6; 5. C×f8, Cb4; 6. Cg6, Cf6; 7. Ce5, Ce4; 8. Cc6, Cc3; 9. Ca7, Tg8; 10. C×c8, Th8; 11. Cb6, Da8; 12. Cd5, Da6; 13. d×c3, Db5; 14. c×b4, Rd8; 15. b×a5, Db4+; 16. c3, Rc8; 17. c×b4, Rb8; 18. Af4, Ra7; 19. Th3, Ra6; 20. Tf3, Rb5; 21. Ah2, Rc4; 22. Rd2, Rd4; 23. g3, Re4; 24. Te3+, Rf5; 25. Ag2, Rg4; 26. Ag1, Ta8; 27. Te5, Ta6; 28. Cf4, Tc6; 29. Cd3, Tc3; 30. Ad5, Rh3; 31. g4, Ta3; 32. Ce1, Tg3; 33. Cf3, Tg2; 34. Ch2, Tg3; 35. Ae6,

Tf3; 36. Th5, Te3; 37. Cc3, Tg3; 38. De1+, Tg2; 39. Re1, c6 y las blancas dan mate en dos jugadas.

146

1. d3! (amenazando 2. Te2+, Te7; 3. D×e7 mate; o 2. ..., Rf8; 3. Dd8 mate),

1. ..., Tg7; 2. C×g7+, Rf8; 3. De7 mate.

1. ..., Tf6; 2. D×f6, ad libitum o Af7; 3. De7 mate.

Esta solución es válida y a la vez única porque las negras **no pueden ya** utilizar el enroque corto para defenderse, como tampoco las blancas el largo para atacar.

Un somero examen de la posición nos revela, en efecto, que el AD de cada bando ha sido capturado en su casilla original (cada uno por una pieza enemiga, evidentemente) y que, por tanto, el alfil negro (h 5) proviene de la coronación del único peón negro que falta: por ejemplo el Pe7, el cual, después de avanzar hasta e2, ha capturado el caballo blanco ausente en una de las casillas d1 o f1.

Nótese que la conformación de los peones negros doblados en la columna CR y la de los peones blancos triplicados en la columna D es un «juego de niños», ya que las piezas blancas y negras que faltan justifican plenamente dicha estructura.

Se puede pues afirmar que blancas y negras han perdido el derecho a enrocarse: las primeras a causa de la presencia de la torre en c2, la cual sólo ha podido llegar ahí (tras la captura de Ac1 por las negras) porque el rey o la torre le han abierto paso; las segundas debido a la presencia de la torre en f7, la cual, viniendo de a8 (tras la captura del Ac8 por una pieza blanca), ha atravesado forzosamente la casilla e8 despejada antes por el rey, toda vez que los peones negros a6, b7, c6 y d7 no le ha permitido escoger otro camino.

Después de estos razonamientos, la reconstitución de la partida es fácil.

147

Una sola solución válida:

1. Tf1, ad libitum; 2. D×f8+, T×f8; 3. T×f8 mate.

En efecto, 1. 0-0 es ilegal, puesto que el rey blanco se ha movido ya. También lo es 1. ..., 0-0-0, por haberse movido la Ta8. Esto se desprende de un breve análisis retrógrado.

A) En vista de que el AR blanco (al igual que el AD) ha sido capturado en su casilla de origen, resulta claro que el Ae6 proviene de la promoción del único peón que falta: el Pa2. Así quedan completas las 16 piezas blancas.

B) Los peones blancos d3, d4 y g3, que provienen respectivamente de c2, f2 y h2, han capturado cuatro piezas negras. Ahora bien, siendo éstas la dama, el alfil de dama y dos peones (lo que completa igualmente el número de 16 piezas negras), la promoción de uno de los dos peones negros que faltan se revela obligatoria en retrospectiva.

C) Esta promoción no ha podido ser llevada a cabo por el PTD negro, ya que, al no haber capturado ninguna pieza, se habría topado forzosamente en su propia columna con el PTD blanco. En cuanto a este último, tampoco ha podido abandonar su columna por falta de capturas a su disposición (pues su promoción en c8 vía b7 habría exigido dos capturas, lo cual es incompatible con lo que decíamos en el apartado **B**).

D) De todo ello se desprende que:

1. El PTD negro se ha inmolado en su casilla de origen para dejar paso al PTD blanco.
2. Por la misma razón, la Ta8 negra **se ha movido** para despejar la casilla a8, lugar de promoción del peón que se ha transformado en el alfil blanco.
3. El PAR negro se ha coronado efectivamente en f1, pero pasando por f2, desde donde ha dado jaque al rey blanco, **obligándole a moverse.**

Conclusión: los dos enroques blancos, así como el enroque largo de las negras, son ilegales.

Dada la claridad del análisis que precede, no es necesaria la reconstitución (fácil) de la partida.

148

1. f×e6 a.p.+, R×g8; 2. d8=D o T mate.

Para legitimar la captura al paso se impone un análisis retrógrado.

Examinando la posición puede comprobarse lo siguiente:

A) El Ag8 proviene de la promoción del único peón blanco que falta, pues el primitivo AR blanco ha sido manifiestamente capturado en su casilla de origen.

B) Las cinco piezas blancas que faltan (dama, 2 torres y 2 caballos) han sido por fuerza víctimas de los peones negros actualmente situados en d6, f4, g4 y h4.

C) Siete piezas negras están ausentes (dama, torre, 2 alfiles, 2 caballos y peón).

D) Los peones blancos avanzados han capturado como mínimo cuatro piezas si el Pd7 viene de d2 o c2; seis piezas si dicho peón viene de a2 o b2 (en este último caso el Pb4 viene de a2 o c2).

E) La transformación en A no ha tenido lugar en a8 (el Pb7

todavía está en su casilla original) ni en e8 (sea cual fuere el origen del peón blanco promovido, ello habría exigido al menos ocho capturas de piezas negras), ni tampoco, con mayor razón, en g8.

F) De todo ello se deduce que:

1. El peón blanco se ha coronado en c8 pasando por c7.
2. La última jugada de las negras no ha sido, por tanto, c7×d6 (la casilla c7 ha tenido que ser despejada antes para dejar paso al peón blanco), ni f6×e5 (ya que esto habría exigido seis capturas de piezas blancas).
3. Como, por otra parte, los peones negros b7 y h7 no se han movido, y tanto los peones negros f4, g4, h4 como la Th5 y el propio rey negro no han podido manifiestamente efectuar la última jugada, ésta **ha tenido por fuerza que ser e7-e5** (y no e6-e5, pues el rey blanco habría estado en jaque).
4. Mas no por ello se ha terminado el análisis, ya que a causa del jaque a la descubierta hay que determinar también **cuál ha sido la última jugada de las blancas.** Ésta, con toda evidencia, sólo ha podido efectuarse **descubriendo** la diagonal del Aa1. Ahora bien, en tal sentido no puede considerarse b2-b4+ (que haría ilegal la presencia del alfil en a1), ni c3×b4+ (lo cual supondría ocho capturas de piezas negras), ni siquiera Rd4-d5+ (pues en tal caso las negras no habrían podido efectuar antes ninguna jugada, lo que en términos técnicos se llama un **retroahogado**).
5. Queda, por tanto, una sola hipótesis válida: Rd4×d+ (la pieza negra capturada en d5 podía provenir de la promoción del Pa7 en a1).

En resumen: la posición es legal, y también lo es la captura al paso.

La reconstitución de la partida es fácil teniendo en cuenta el razonamiento que precede.

149

La solución que salta a la vista, 1. Cf6+, Re7 (d5); 2. T×d7 (D×c7) mate, es **ilegal**, porque **toca jugar a las negras.**

Este aserto se basa en un **análisis retrógrado.**

A) Es claro que el Ag3 proviene de una promoción, pues el primitivo AD ha sido forzosamente capturado en su casilla de origen (c1) por una dama, torre o caballo negros.

B) De las cuatro piezas blancas que faltan (torre, Ac1 y 2 peones), tres han sido capturadas por el Pb3, que proviene de e7; dichas piezas son la torre, el alfil y el PAD, mientras el PTD ha debido avanzar hasta b8, donde se ha transformado en alfil después de haber recorrido el camino b, a7, b8, y no b, c6, b7, pues en este último caso el Ab8 (el de la promoción) no habría podido salir.

C) Estos primeros datos son los únicos compatibles con la ausencia de las cinco piezas negras (torre, 2 caballos y 2 peones) que han sido capturadas en la columna b, en a7 y en b8 por el Pa2, y en la columna g y en h6 por el Pf2.

D) De ahí se deduce que una de las piezas negras capturadas en la columna b, a7, b8 o h6 proviene (o ha sido reemplazada por una pieza que proviene) de una promoción, a saber: **la promoción del Pf7** en la casilla f1 sin captura.

E) Se puede pues afirmar que:

1. La jugada a7-a6 es **anterior** al paso del Pa2 blanco (hacia b8) y al del Ab8 (hacia g3).
2. La jugada b7-b6 (efectuada tras el paso del Ab8 hacia g3) es **anterior** al paso del Ac8 (hacia g8 por b7); nótese que este alfil no ha podido ser capturado en h6 (casilla negra).
3. La jugada b4-b3 (como final del viaje e7×d6×c5×b4, todo por casillas negras) no ha sido posible, ya que entre las tres piezas blancas capturadas durante el trayecto de ese peón figura el AR (de casillas blancas).
4. El avance del Ph7 negro a h5 es **anterior** (y sin captura alguna) a la jugada de las blancas g5×h6.
5. Por otra parte, la jugada c4×b3 es forzosamente **anterior** a la instalación de la dama en c4.
6. Visiblemente, tampoco las demás piezas negras de la posición del diagrama han podido efectuar la última jugada, ya sea porque están bloqueadas (Tf8 y Ah8), ya sea porque se encuentran en sus casillas de origen (Pc7, Pd7), ya sea porque vienen de casillas desde donde habrían dado jaque al rey blanco (R, D y AD).

Queda pues demostrado, de manera indiscutible, que **toca jugar a las negras.** De ahí que el enunciado del problema haya de modificarse como sigue:

Las negras juegas y dan mate en 2 jugadas.

La verdadera solución es:

1. ..., R×e8+; 2. Cf6+, D×f6 mate.

A continuación ofrecemos una de las numerosas partidas sintéticas que llevan a la posición del diagrama 149 en un mínimo de jugadas:

1. e4, h5; 2. Ac4, e6; 3. Ad5, e×d5; 4. c4, d×c4; 5. a4, Th6; 6. Ta3, Tc6; 7. Tb3, c×b3; 8. f4, T×c1; 9. Ce2, g5; 10. f×g5, Tc6; 11. Cbc3, f5; 12. Cd5, f4; 13. Cec3, f3; 14. Dc2, De7; 15. Rf2, Ag7; 16. Re3, f2; 17. Ta1, f1=A; 18. h3, Ab5; 19. a×b5, a6; 20. Ta4, Tf6; 21. b6, Ta7; 22. b×a7, Tf8; 23. a×b8=A, Ah8; 24. Aa7, Dg7; 25. Cf6+, Rf7; 26. Rf4, Ch6; 27. Af2, b6; 28. Ag3, Ab7; 29. Td4, Ad5; 30. g×h6, Ae6; 31. Ccd5, Af5; 32. Dc4, Ah7; 33. Ce8, Ag8; 34. Rf5.

150

1. e×d6 a.p. (amenazando 2. Dd5 mate),
1. ..., C×f2+; 2. C×f2 mate.
1. ..., C ad libitum; 2. D(×)e3 mate.
1. ..., Tc5 o Td4; 2. D(×)d4 mate.

La captura al paso queda legitimada por el siguiente análisis retrógrado:

A) Piezas ausentes: cuatro blancas (torre, alfil, caballo y peón) y cinco negras (dama, 2 alfiles, caballo y peón).

B) Las negras han capturado como mínimo tres piezas blancas para obtener los peones doblados en la columna h (e7×f6×g5×h4), por lo que la posición de los peones cruzados en las columnas c y h sólo puede justificarse gracias al avance directo (sin captura) de los peones negros c7 y h7 adelantados respectivamente a c2 y h3 (o h4); en la hipótesis contraria, estos peones debieran haber efectuado un mínimo de dos capturas, lo cual no se armoniza con la única pieza blanca disponible (véase el apartado **A**).

C) Primeras conclusiones deducidas de la observación precedente: el c3 blanco sólo puede provenir de d2, lo que implica una captura; los peones blancos f6 y h5 han efectuado al menos tres capturas. Como, por otra parte, el Pb4 blanco ha realizado a su vez una captura, ello nos da un total de cinco piezas negras capturadas, lo cual únicamente es posible si se admite la promoción del Pa7 negro en a1, sin captura.

D) En efecto, no se puede en absoluto considerar una eventual promoción del c2 blanco, pues ello habría exigido su desplazamiento a otra columna con la captura de una sexta pieza negra, lo cual es incompatible con el número de piezas negras que faltan (véase el apartado **A**).

E) Así pues, debemos admitir que:

1. El Pc2 blanco ha sido capturado como tal en su propia columna por cualquier pieza negra, para dejar paso libre al peón negro que se encuentra actualmente en c2.
2. El Pb3 negro proviene directamente de su b7.
3. El Pb4 blanco ha capturado una pieza mucho antes, para dejar paso al Pa7 negro que se dirigía a a1.
4. Ninguna otra captura de pieza blanca puede haber sido efectuada por una de las dos torres negras o por el rey negro. También debe rechazarse de plano la posibilidad de que el Pg5 negro haya llegado hasta ahí por medio de h6×g5, o de que el Cd1 negro haya logrado lo mismo por medio de e2×d1=C, o finalmente de que el Pd5 negro proceda a su vez de una captura (e6×d5, o c6×d5), todo ello por idénticas razones de incompatibilidad (véase el apartado **A**).

F) Excluida por tanto cualquier captura como última jugada de las negras, esta jugada debe buscarse entre las otras 11 plausibles.

G) Ahora bien, de las 11 últimas jugadas plausibles hay que rechazar 10: d6-d5, f4-f3 y los ocho movimientos de las torres, por la razón principal de que todas esas jugadas llevarían fatalmente a una **retroparálisis** de las piezas blancas o, en otros términos, a un **retroahogado** de este bando.

Efectivamente, f4×e5 es incompatible (véanse los apartados **A** y **C**), y toda última jugada de la dama, la torre o el caballo blancos es a ojos vistas imposible, pues en tal caso **el rey negro habría estado en jaque.**

H) Como, por la misma razón, la última jugada del caballo negro tampoco ha podido ser Ce3-d1, debemos obligatoriamente admitir que la **única última jugada de las negras** ha sido d7-d5. Sólo este movimiento ha logrado evitar el «retroahogado» al permitir la última jugada de las blancas, también única: Dd6-d1.

El interesante tema presentado en este problema es, pues, el **«despeje de línea bicolor»**.

Veamos ahora una partida sintética (entre otras muchas posibles):

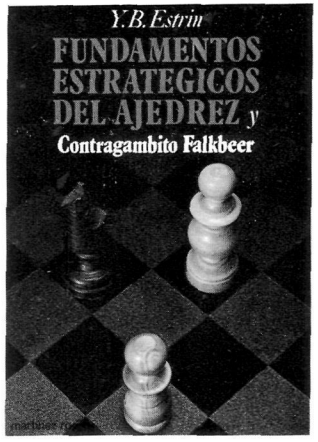
1. Ch3, e5; 2. Cf4, e×f4; 3. g4, Dh4; 4. Ah3, Dg3; 5. h×g3, Cf6; 6. e4, h5; 7. a3, h4; 8. Cc3, Ch5; 9. g×h5, f5; 10. Ag4, f×g4; 11. Th3, g×h3; 12. Ce2, b5; 13. g4, b4; 14. Cg3, b3; 15. Ch1, Ab4; 16. a×b4, Ab7; 17. Ta5, Rf7; 18. Tg5, Re6; 19. e5, Ae4; 20. De2, Af5; 21. g×f5+, Rd5; 22. Df1, a5; 23. Re2, a4; 24. f6, a3; 25. Tf5, a2; 26. Rf3, a1=C; 27. Da6, C×c2; 28. Df1, Ce3; 29. Da6, Cd1; 30. Rg4, c5; 31. Df1, c4; 32. Cg3, c3; 33. Ch1, c2; 34. De1, Ca6; 35. De2, Cc5; 36. Df1, Ca4; 37. De2, Cac3; 38. d×c3, Tac8; 39. Da6, Tc4; 40. Cg3, Th6; 41. Ch1, g5; 42. Cg3, Tg6; 43. Ch1, f3; 44. Dd6+, Re4; 45. Dd2, d5.

COLECCIÓN ESCAQUES

1 Finales de peones. — I. Maizelis.
2 Finales de alfil y de caballo. — Y. Averbach.
3 Teoría de finales de torre. — Löwenfish y Smyslov.
4 Teoría de aperturas, tomo I: Abiertas. — V. N. Panov.
5 Teoría de aperturas, tomo II: Cerradas. — V. N. Panov.
6 Defensa india de rey. — P. Cherta.
7 Táctica moderna en ajedrez, tomo I. — L. Pachman.
8 Táctica moderna en ajedrez, tomo II. — L. Pachman.
9 Estrategia moderna en ajedrez. — Ludek Pachman.
10 La trampa en la apertura. — B. Weinstein.
11 Aperturas abiertas. — L. Pachman.
12 Aperturas semiabiertas. — Ludek Pachman.
13 Gambito de dama. — Ludek Pachman.
14 Aperturas cerradas. — Ludek Pachman.
15 El arte del sacrificio en ajedrez. — R. Spielmann.
16 Cómo debe jugarse la apertura. — A. Suetin.
17 Teoría de los finales de partida. — Y. Averbach.
18 El arte de la defensa. — Ilia Kan.
19 Táctica del medio juego. — I. Bondarewsky.
20 La estructura de peones centrales. — B. Persits.
21 La perfección en el ajedrez. — Fred Reinfeld.
22 El gambito de rey. — Paul Keres.
23 Lecturas de ajedrez. — Yuri Averbach.
24 200 celadas de apertura. — Emil Gelenczei.
25 Defensa siciliana. Variante Najdorf. — P. Cherta.
26 Ajedrez de entrenamiento. — A. Koblenz.
27 Jaque mate. — Kurt Richter.
28 Combinaciones en el medio juego. — P. A. Romanowsky.
29 La defensa Pirc. — G. Fridshtein.
30 El sentido común en ajedrez. — E. Lasker.
31 Ajedrez elemental. — V. N. Panov.
32 La apertura catalana. — Neudstadt.
33 El ataque y la defensa. — Hans Müller.
34 Defensa siciliana. Variante Paulsen. — P. Cherta.
35 La psicología en ajedrez. — Krogius.
36 El arte del análisis. — Paul Keres.
37 Bobby Fischer. — Pablo Morán.
38 Partidas decisivas. — L. Pachman.
39 200 partidas abiertas. — D. Bronstein.
40 El match del siglo: Fischer-Spassky. — L. Pachman.
41 ABC de las aperturas. — V. N. Panov.
42 La batalla de las ideas en ajedrez. — A. Saidy.
43 Ataques al rey. — B. F. Baranov.
44 Capablanca. — V. N. Panov.
45 Los niños prodigios del ajedrez. — P. Morán.
46 Tablas. — L. Verjovsky.
47 Leyes fundamentales del ajedrez. — I. Kan.
48 Ajedrez y matemáticas. — Fabel, Bonsdorff y Riihimaa.
49 El laboratorio del ajedrecista. — A. Suetin.
50 Cómo piensan los grandes maestros. — P. Schmidt.
51 Defensa siciliana. Variante del Dragón. — E. Gufeld y E. Lazarev.
52 Psicología del jugador de ajedrez. — Reuben Fine.
53 Los campeonatos del mundo. De Steinitz a Alekhine. — P. Morán.
54 Los campeonatos del mundo. De Botvinnik a Fischer. — Gligoric.
55 Viaje al reino del ajedrez. — Averbach y Beilin.
56 Anatoli Karpov. — Angel Martín.
57 Alekhine. — Kotov.
58 300 Miniaturas. — Roizman.
59 Errores típicos. — Persits y Voronkov.
60 La defensa Alekhine. — Eales y Williams.
61 Finales artísticos. — Kasparian.
62 Diccionario de ajedrez. — Ramón Ibero.
63 Curso de aperturas. Abiertas. — Panov y Estrin.
64 Curso de aperturas. Semiabiertas. — Panov y Estrin.
65 Curso de aperturas. Cerradas. — Panov y Estrin.
66 Defensa siciliana. Variante Scheveningen. — A. Nikitin.
67 Práctica de las aperturas. — L. Pachman.
68 Práctica del medio juego. — L. Pachman.
69 Práctica de los finales. — L. Pachman.
70 Ajedrez y computadoras. — Pachman y Kühnmund.
71 Técnicas de ataque en ajedrez. — R. Edwards.
72 El contraataque en ajedrez. — Damski.
73 El mundo mágico de las combinaciones. — Koblenz.
74 Problemas de ajedrez. — C. Séneca.
75 Tratado de ajedrez superior. — Y. B. Estrin.
76 De la apertura al final. — E. Mednis.
77 Fundamentos estratégicos del ajedrez. — Estrin.
78 Kasparov, campeón del mundo. — Ángel Martín.

EN LA MISMA COLECCIÓN

Un método sencillo y completo para el conocimiento global de las aperturas. Ludek Pachman ofrece una herramienta didáctica para evitar los desesperantes resultados que pueden presentarse al ignorar las reglas básicas del ajedrez.



Los más candentes problemas planteados por la metodología actual de la enseñanza del ajedrez. Lecciones encaminadas a perfeccionar los conocimientos técnicos del ajedrecista.